LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 29

GRATUIT
Poster géant
TINY TOON

TÉLÉVISATOR 2
Player se branche sur la télé

CD-ROM NINTENDO
Les nouvelles données

DOSSIER ARCADE
Les meilleurs jeux arrivent chez vous

LES HITS DU MOIS
Parodius, Addams Family II, Another World, Flashback, Global Gladiators, View Point, et Mickey's Magical Quest

28F

SUPPLÉMENT GRATUIT
PLAYER ONE ANNONCES
DES MILLIERS D'OCCASES

M 4413 - 29 - 28,00 F
10 MARS 93 - 10 AVRIL 93
MENSUEL

Alors,
on vise le titre ? . . .

Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

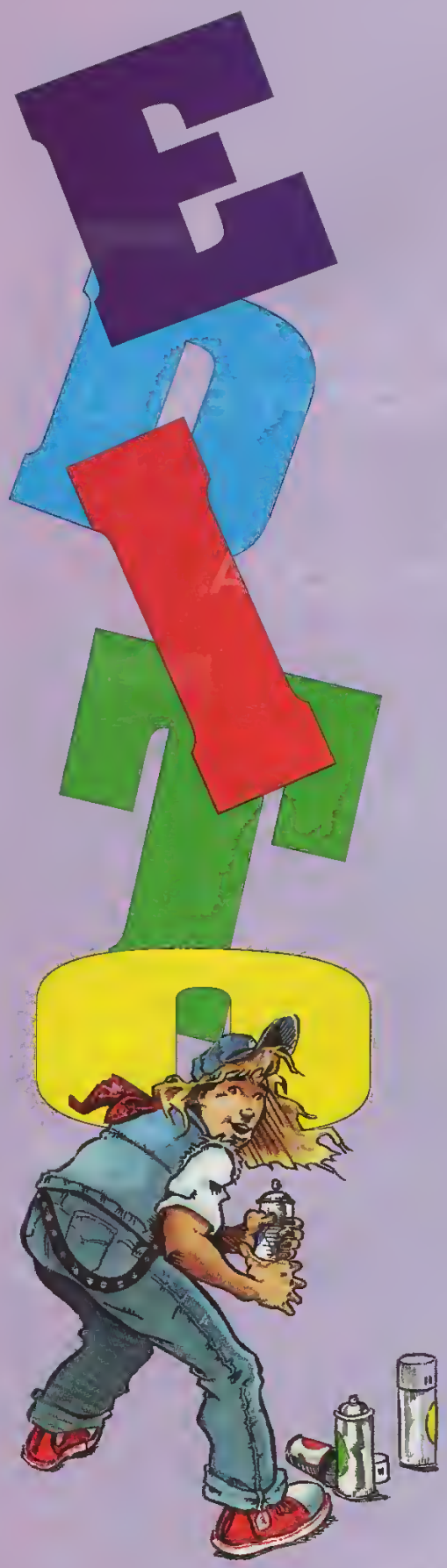
Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA ! On verra qui est le plus fort...

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Fourvière 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 27/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEU



Bon ça y est, cette fois je peux vous l'annoncer, *Player One* va participer à une émission télé. Télévisator 2, puisque c'est son nom, vous présentera, dès le 17 mars sur France 2, des rubriques sur les jeux vidéo. Et tenez vous bien, c'est Crevette qui l'animera. Pas mal, non ? Ainsi, tous les mercredis, vous pourrez retrouver sur vos écrans certaines des rubriques que vous connaissez déjà grâce à *Player*. Ce n'est pas tout, l'émission proposera aussi des dessins animés et des jeux-concours auxquels vous pourrez participer en direct depuis chez vous. Voilà pour la grande nouvelle, si vous voulez en savoir plus, lisez les articles que nous consacrons à l'émission dans Stop Info et Reportages. À part ça, nous vous proposons dans ce numéro un booklet entièrement consacré aux petites annonces. Vu le prix des jeux, nous avons pensé qu'il était intéressant de vous offrir la possibilité d'en acheter à prix réduits. Bonne lecture et au mois prochain.

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à :
Sam Player, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 34 à 45), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 130 à 137) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à *Petites Annonces PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/25 - STOP INFO
- 26/33 - OVER THE WORLD
- 34/45 - TRUCS EN VRAC
- 46/47 - GÉNIES EN ACTION
- 48/71 - TESTS DE JEUX
- 72 - INDEX
- 77 - ABONNEMENT
- 78/118 - TESTS DE JEUX
- 117 - CONCOURS
- 120/129 - DOSSIER ARCADE
- 130/137 - PLANS ET ASTUCES
- 138/145 - REPORTAGES
- 146 - TOP 10

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
Adams II : Rugsley
Scavenger Hunt 42
Battle Clash 86
Desert Strike 70
Mickey : The Magical Quest 52
Parodius 56
Road Runner 82
Spindizzy Worlds 74
Super Pang 78
Super Swiv 66

NES
F 15 Strike Eagle 106
Probotector II 94

GAME BOY
BC Kid 100
Looney Tunes 98
Parodius 96
Popeye 2 102
Universal Soldier 109

MEGADRIVE
Another World 90
Flashback 64
Global Gladiators 60
Krusty's Fun House 88
World Class Leader Board 108

MASTER SYSTEM
Predator 2 118

GAME GEAR
Streets of Rage 116
Super Smash TV 114
Terminator 115

NEO GEO
View Point 92

LYNX
Dirty Larry 111
Dracula 112
Joust 110

PLAYER ONE PASSE À LA TÉLÉ AVEC TÉLÉVISATOR 2

DOSSIER ARCADE TOUS LES HITS DISPONIBLES CHEZ VOUS

3 POSTERS GRATUITS DANS CE NUMÉRO

TRUCS EN VRAC LA MEILLEURE RUBRIQUE DES ASTUCES EN TOUT GENRE

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN
Redacteur en chef : Pierre VALLS
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédaction : José CARRION, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Couverture : Stan et Vince.
Infographiste : Laurent VIEL
Secrétariat : Valérie RICHARD.

Publicité : tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY.

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ
Photogravure : Pi-M - SAMAT - Impression : SNIL
Service abonnement : B.I.I. - BP 11, 60940 MONCEAUX
Tél. : (16) 44 72 77 55.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre 8341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS - Gestion : Fabrice MORGAUT.
Commission paritaire n° 72 809 - Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1993. - Publication inscrite à l'OJD.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.- Photos et illustrations : tout droit réservé.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.
Ce numéro comporte un poster gratuit broché, non folioté, et un encart broché de seize pages foliotées de 1 à 16, entre les pages 74 et 75 du magazine.

Courrier

Salut à tous. Mais qu'est-ce qui vous a pris ? J'ai jamais reçu autant de courrier que ce mois-ci, c'est à croire que vous êtes tous tombés dans une marmite d'encre. Bref, la sélection a été terrible. Alors, continuez à m'envoyer autant de lettres, je suis peut-être maso, mais j'adore vous lire.

Sam

Bonjour Sam,
Je passe sur les compliments, sinon tu auras du mal à enfiler tes baskets, et je te pose deux questions :
1°) Je possède une TV ayant une entrée SVHS, aussi j'aimerais savoir s'il existe un câble permettant de relier la Super Nintendo à cette prise, car il paraît que cette console traite le signal ?
2°) Pourquoi l'image sortant des consoles (j'ai une Megadrive et une Super Nintendo) est toujours décalée vers la gauche ? Sur un moniteur Atari, cela ne le fait pas ! Merci à toi de me répondre. Sinon, le n° 28 est géant. Bravo pour votre mise au point concernant cette rumeur, une de plus, cela clouera le bec à tous ces journalistes en mal de sensationnel (je parle de l'épilepsie, bien sûr). Là où vous avez fait fort, c'est avec l'interview de Jack Lang, qui du coup remonte bien dans mon estime. L'article « Merci Sega ! » montre que votre prise de position, concernant le prix trop élevé des cartouches, a porté ses fruits. Reste plus qu'à Nintendo d'en faire autant... Continuez le combat les p'tits gars... Amitiés et bravo à toute l'équipe de Player One.

Freddy

Salut Freddy,
1°) Voilà un problème qui n'est pas simple. La Super Nintendo traite effectivement le signal SVHS et, si tu as une télé à ce format, tu peux obtenir une meilleure qualité d'image sur les jeux. Le problème c'est qu'en France il n'existe pas de câble pour relier ta console à ce type de télé. La meilleure solution serait d'amener ta console dans un magasin d'électronique, de leur expliquer ton problème et de leur faire réaliser sur commande ce fameux câble.
2°) J'ai, moi aussi, le même problème sur ma télé. En fait cela vient du calibrage de l'écran qui est fait en usine. On peut refaire faire ce réglage par un spécialiste, mais ça coûte assez cher et ce n'est franchement pas utile.
Pour le prix des jeux, je ne sais pas si notre prise de position à changer quoi que se soit, mais c'est vrai que l'initiative de Sega nous a fait plaisir et que Nintendo devrait s'en inspirer. Allez, Ciao Freddy.

Sam

Salut Sam,
Je vais te poser une série de questions :
1°) Je n'ai jamais vu le n° 1 de Player One. *Existe t-il ?*
2°) Pourquoi les jeux comme Chuck Rock, Desert Strike, etc. sur Megadrive, sortent aussi sur Super Nintendo, et des jeux comme Pilotwings ne sortent pas sur Megadrive ?
3°) Combien de temps, toi et ton équipe, mettez-vous pour concevoir un numéro de Player One *?*
4°) Comment fait ton équipe pour recevoir et tester un jeu ?
5°) Existe-t-il une différence entre la Super Nintendo et la Super NES ?
6°) Est-ce-que tu vas créer un magazine sur les bornes d'arcade ?
7°) Quand Fatal Fury sur Megadrive va-t-il sortir et sur quel type de Megadrive exactement ?

Un possesseur de Megadrive (manu) qui te remercie.

Salut Manu,
Le n° 1 de *Player One* existe, mais il est épuisé. Si tu veux te le procurer, le meilleur moyen c'est de passer une petite annonce. Peut-être que quelqu'un voudra bien te le vendre.
2°) Il existe un certain nombre de jeux qui sortent à la fois sur Megadrive et sur Super Nintendo, cela dépend des éditeurs qui les développent. Récemment d'ailleurs, Konami et Capcom qui ne faisaient que du Nintendo ont annoncé qu'ils allaient

sortir des titres sur Sega. Inversement, Electronic Arts, qui au départ ne travaillait que pour Sega, développe maintenant sur Nintendo. Par contre, pour des titres qui viennent de chez Sega ou de Nintendo (comme Pilotwings), il n'y a aucune chance pour qu'ils apparaissent un jour prochain sur la machine concurrente.
3°) En voilà une question étrange. Étant donné que *Player* sort tous les mois, nous mettons donc un mois pour le concevoir et le réaliser.
4°) Tous les mois, les éditeurs nous envoient leurs jeux. Ensuite, ils sont répartis entre les différents journalistes qui les évaluent et qui écrivent les tests.
5°) La Super Nintendo est la version française de la Super Famicom japonaise, alors que la Super NES est la version américaine.
6°) Non, pour l'instant nous ne lancerons pas de magazine sur les bornes d'arcade, même si nous y avons déjà pensé.
7°) Je ne connais pas la date exacte de la sortie de Fatal Fury sur Megadrive, ce que je peux te dire c'est qu'il n'est pas prévu pour les deux prochains mois au Japon. Bye Manu.

Sam

Salut Sam,
Passons les compliments et rentrons tout de suite dans le vif du sujet :
1°) Pourquoi ne pas mettre une notation sur la qualité des notices, livrées avec les jeux, qui sont toujours plus ou moins bien réalisées ?
2°) Est-ce-que Blanche Neige et Miss VTM sont la même et unique personne ? Je trouve qu'elles ont le même style d'écriture. Pourquoi alors avoir changé de nom ?
3°) Cyril Drevet et Patrice Drevet ont-ils un lien de famille ?
4°) Pourquoi avoir enlevé le nom de l'éditeur sous le nom du jeu que vous testiez dans les premiers Player One *? Pouvez-vous les remettre ?*
5°) Peux-tu me donner le maximun d'informations sur la nouvelle émission que prépare Cyril Drevet ?
6°) Pourquoi n'y-a-t-il pas de Player One Pocket *dans le n° 28 ? Avez-vous décidé d'arrêter la série au bout du quatrième numéro seulement ?*
7°) Le dossier console était super, pouvez-vous faire d'autres dossiers sur d'autres sujets comme par exemple un reportage sur les éditeurs ou sur la programmation ?
Au fait, ton mag est super et toute l'équipe vraiment sympa (j'ai pas pu m'en empêcher). J'espère que tu me répondras, allez, salut Sam.

Christ.

Hello Christ,
1°) Une note pour les notices ? Pourquoi pas. Je soumets ton idée aux autres lecteurs et on verra si elle a du succès...
2°) Bien vu mec, VTM et Blanche Neige c'est la même. Si elle a changé de nom c'est juste parce que ça lui faisait plaisir.
3°) Patrice est le père de Cyril. Mais si tu veux en savoir plus, va lire dans les « Stop Info » l'article sur l'émission de télé que nous avons réalisé.
4°) On a enlevé le nom des éditeurs car l'organisme qui délivre la commission paritaire considérait que c'était de la publicité. Mais maintenant que d'autres magazines le font, on va voir si on peut le rajouter.
5°) Pour l'émission de télé qui s'appelle Télévisator 2, je te renvoie à la réponse 3.
6°) La collection des *Player One Pocket* ne s'arrête pas, elle marque juste une petite pause.
7°) Nous avons pleins de dossiers en préparation, dont un sur la programmation des jeux, mais je ne peux pas encore te dire quand il va être publié. Ciao Christ.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est super hyper génial ! Mais, j'ai comme tout le monde quelques questions à te poser :
1°) Je possède une Game Gear et une NES. J'ai eu ma GG à Noël et j'en suis très contente. Je possède Donald Duck, Mickey Mouse, Tazmania. Mais, quand je joue sur Donald et qu'il m'arrive de faire pause en appuyant sur start et en laissant mon doigt enfoncé sur le bouton, la musique reste toujours sur la même note. Que se passe-t-il ? La cartouche est-elle abîmée ?
Sur Tazmania, j'ai un problème. Je n'arrive pas à passer le premier niveau. Un jour je me suis énervée, j'ai appuyé sur tous les boutons et j'ai fait une partie, et là... formidable ! La pierre qui m'écrase à chaque fois n'est pas tombée et j'ai pu voir le deuxième niveau. Qu'est ce que j'ai fait ? S'il vous plait, donnez-moi des codes pour choisir les niveaux.
2°) Pourquoi, si on a cinq diamants, Sonic ne peut pas les lancer à la fin ?
Voilà, c'est tout, continuez à faire de si beaux numéros et aussi bravo pour Nintendo Player *!*

Maria.

Salut Maria,
1°) Lorsque tu appuies sur le bouton qui commande la pause, tu interromps le déroulement du programme et donc de la musique. Si les programmeurs n'ont pas prévu de musique spéciale ou en l'absence de musique, il se peut que pendant la pause tu entendes la note sur laquelle le jeu s'est arrêté. Mais de toute façon, cela n'abîme pas ta cartouche. Pour Tazmania, je n'ai pas de code, mais dans le test qu'Iggy a fait de ce jeu, il donne un moyen facile pour passer le premier niveau. Il suffit de se transformer tout le temps en tornade sauf quand tu passes sur de la nourriture.
2°) Pour que Sonic puisse jongler avec les diamants, il faut d'abord les avoir tous récupérer (il y en a six au total). En fait, c'est juste une petite animation qui montre que tu as vraiment fini le jeu.

Sam.

P.-S. : Bravo à vous, les Trigger's Boy, Blobby, Saarlac et Decker Jones, votre fanzine est super. Et je revendique ici même l'honneur d'en être le parrain.

P.P.-S. : Pour Shaq, c'est OK, tu peux appeler au journal. Demande-moi ou demande Pedro, si je ne suis pas là.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

PLAYER ONE SUR

Imaginez la folie : une émission télé durant presque deux heures avec des dessins animés, des concours et surtout des jeux vidéo. C'est le projet dément qui va enfin se réaliser sur France 2 tous les mercredis matin de 9 h 20 à 10 h 40, à partir du 17 mars sous le nom de Télévisator 2.

À l'origine de cette émission, Patrice Drevet (voir son interview dans Reportage) et son fils Cyril, que vous connaissez tous sous le nom de Crevette. Cela faisait déjà plusieurs mois que l'équipe de *Player One* travaillait avec eux sur un projet de ce type, quand ô surprise, France 2, nous a donné une tranche horaire pour le réaliser. L'idée de Télévisator 2 est simple. Vous êtes de plus en plus nombreux à vous intéresser aux jeux vidéo, alors, pourquoi ne pas faire une vraie émission pour la jeunesse dont le thème principal serait justement les jeux vidéo...

TÉLÉVISATOR 2

La première de Télévisator 2 aura donc lieu le 17 mars. D'ici là, pour que vous puissiez vous faire une petite idée de ce que vous allez voir, voici une rapide présentation de l'émission. Trois dessins animés sont ainsi au programme. Le très mignon Tiny Toons, l'hilarant Beetlejuice et le fantastique Zelda (en exclusivité), qui transpose avec succès les aventures de Link du jeu vidéo en DA. Question jeu, vous allez être servi, puisque vous aurez droit à trois méga-rubriques : News, Tests et Astuces, plus quelques bonus que je vous laisse découvrir. Un concours aura lieu en direct, ce qui vous permettra de jouer depuis votre fauteuil, grâce au téléphone et au Minitel.

Un autre jeu opposera des équipes de candidats qui devront répondre à des questions et s'affronter sur des bornes d'arcade à Virtua Race et Street Fighter II. Enfin, cette première émission accueillera un invité de marque,

JOUEZ AVEC TÉLÉVISATOR 2

Si vous voulez participer au jeu de Télévisator 2 et gagner de nombreux cadeaux, écrivez à : Player One/ Télévisator 2 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne cedex.

Drevet pere et fils.

puisque Christophe Lambert sera interviewé dans les locaux de *Player One* pour parler des jeux vidéo et de son dernier film *Fortress*, dont nous parlons ce mois-ci. Ouf ! C'est tout ? Non, car toute l'équipe de Télévisator 2 vous réserve encore pleins de bonnes surprises.

QUI FAIT QUOI ?

La vedette c'est Crevette, ou plus exactement Cyril Drevet. Vous le connaissez tous, il écrit dans *Player* depuis la création du magazine. C'est lui qui présentera l'émission. C'est un sacré boulot, mais rassurez-vous, il continuera toujours à faire des tests dans *Player*. À ses côtés, Céline Dubois animera certaines séquences et lui donnera la réplique.
Côté jeu, c'est l'équipe de *Player* qui réalisera et commentera toutes les rubriques. Bref, en regardant cette émission vous ne serez pas dépayser puisqu'elle reprend une partie des rubriques et des idées que vous retrouvez tous les mois dans *Player One*. Alors n'hésitez pas à la regarder toutes les semaines, le mercredi matin sur France 2 : Télévisator 2, l'émission qui tue !

Céline Dubois présentera certaines séquences.

LES JEUX DE TÉLÉVISATOR 2

• **Les Tests :**
Maria Paint (Super Nintendo).
Flashback (Megadrive).
Mickey Magical Quest (Super Nintenda).
Glabal Gladiatars (Megadrive).
R-Type Lea (Arcade).
Fatal Fury II (Nea Geo).

• **Les News :**
Tartues Ninja (Megadrive).
Star Fax (Super Nintenda).
Super Star Wars (Super Nintenda).
Sunset Riders (Megadrive).
Felix the Cat (NES).
Adventure Islands (GB).
Best af the Best (Game Bay et Super Nintendo).

• **Les Astuces :**
Zelda III (Super Nintenda).
Sanic II (Megadrive).

Revendeurs, contactez-nous !

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

NOUVEAU : LES PRIX DANS PLAYER ONE

Vous avez été tellement nombreux à nous le réclamer que nous avons fini par craquer : désormais nous publierons le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.

B : de 250 à 349 F.

C : de 350 à 449 F.

D : de 450 à 549 F.

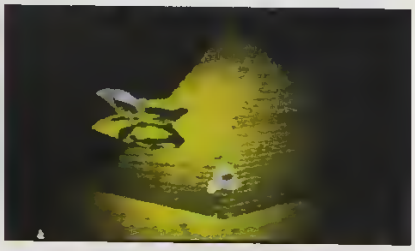
E : de 550 à 649 F.

F : 650 F et plus.

LE LASER ACTIVE RÂTISSE LARGE

À mi-chemin entre la machine multimédia type CDI et le lecteur de CDV, voici le Laser Active de Pioneer. Le Laser Active (LA pour les intimes et LD-Rom pour les Nippons) est un lecteur de CDV qui accepte de lire — en plus des CDV classiques — des disques spéciaux contenant des jeux ou des programmes éducatifs. Quel est l'intérêt de ce support par rapport à un bon vieux CD-Rom ? Une capacité de stockage encore plus gigantesque, puisqu'un CDV, nettement plus grand qu'un CD-Rom, peut abriter, outre les 560 Mo de données contenues dans un CD-Rom, près d'une heure de full motion video plein écran. Graphismes informatiques et images vidéo pourront coexister sur le même écran, permettant par exemple la réalisation de shoot them up sur un fond de qualité photographique. Mais l'aspect le plus fou de ce nouveau venu réside dans sa vocation universelle. Trois modules permettront à la machine de lire les CD de Karaoke ainsi que les CD-Rom et les cartouches des consoles NEC ou Megadrive.

Ajoutez-y une compatibilité en standard avec les Compact Disc Audio et les CD+G, et vous comprendrez que la bête peut lire à peu près tous les formats de laser disponible sur le marché. Une machine universelle dans un encombrement minimal : l'idée a tout pour plaire. Dommage que le prix de vente de la bête (environ 3 900 F plus 2 450 F par module) risque fort de dissuader nombre de candidats. La sortie de cette bécane étrange est prévue dans le courant de l'été au Japon et aux États-Unis. Sa disponibilité en Europe n'est toujours pas envisagée pour le moment.



Les capacités du LA permettent la réalisation de très beaux jeux et de superbes applications culturelles ou éducatives. Reste à voir la réaction des grands éditeurs.

SALON DU MODÈLE RÉDUIT

Accros de la télécommande, adeptes de l'accu rechargeable et pros du quartz... amen ! Comme chaque année depuis 14 ans, le Salon international de la maquette et du modèle réduit vous ouvre ses portes, du 10 au 18 avril, à la Porte de Versailles. Un salon à ne pas manquer. Les cinq grandes disciplines de la spécialité sont au rendez-vous : avions, autos, bateaux, trains et petits soldats ! Au total, sur les 30 000 m² d'expo, cinq espaces d'évolutions sont réservés aux pros. Là, ils vous proposeront des tas d'animations, histoire de vous en mettre plein la vue ! Au programme de l'espace aérien : avions, hélicos, planeurs et p'tits gros. Sur le plan d'eau : hors-bord, voiliers, paquebots, porte-avions, etc. Sur le circuit : buggies, 4X4, camions, stock-cars, motos, etc. Enfin, sur l'immense réseau ferroviaire des locos à vapeur et bien sûr des trains électriques. Les 17 et 18 avril vous pourrez aussi participer à la bourse d'échange du salon, une bonne occasion d'échanger un bug contre un Mig 23 ! Si vous avez moins de 15 ans, l'entrée vous coûtera 38 F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR *			549 F
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
BATTERY PACK	375 F	GEAR TO GEAR	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DRAGON CRYSTAL	99 F	SPACE HARRIER	99 F
SLIDER	99 F	WOODY POP	99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	79 F	SHINOBI	99 F
KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
WORLD SOCCER	79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F
GLOBAL DEFENSE	96 F	XENON II	99 F
GHOSTBUSTERS	99 F	SAGAIA	139 F
RAMBO III	99 F	AFTER BURNER	179 F
RASTAN SAGA	99 F	SONIC II	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *			499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)			79 F
MANETTE PRO 2 *	79 F	MENACER *	349 F
GAME-GENIE	349 F	FANTASTICK *	199 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

PAPERBOY	89 F	RAMBO III	139 F
WRESTLE WAR	89 F	STRIDER	139 F
ALEX KIDD	99 F	WONDERBOY III	139 F
LAST BATTLE	99 F	SUPER HANG ON	179 F
ALISIA DRAGON	139 F	SUPER THUNDER BLADE	179 F
CRACK DOWN	139 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
DICK TRACY	139 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
GOLDEN AXE II	139 F	MICKEY ET DONALD	299 F
MOONWALKER	139 F	SONIC II	299 F
OUT RUN	139 F	STREET OF RAGE II	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *			349 F
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GARGOYLE'S QUEST	109 F	BALLOON KID	159 F
TURTLE NINJA	119 F	DR MARIO	159 F
ALLEWAY	136 F	MARIO ET YOSHI	159 F
MOTOCROSS MANIAC	136 F	SPIDERMAN	159 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *	290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F	SUPER MARIO BROS	169 F
BURAI FIGHTER	139 F	MISSION IMPOSSIBLE	179 F
SOLSTICE	149 F	LOW G MAN	179 F
CHEVALIER DU ZODIAQUE	149 F	ZELDA I	179 F
WIZARDS AND WARRIORS	149 F	ZELDA II	239 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve)	759 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)	979 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)	1090 F
MANETTE SUPERCON II	139 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

POPULOUS	249 F	WINGS II	349 F
ROCKETEER	249 F	WRESTLEMANIA	349 F
R TYPE	249 F	ANOTHER WORLD	399 F
JAMES BOND JUNIOR	299 F	ARME FATALE	399 F
SUPER MARIO KART	299 F	AXELAY	399 F
SUPER TENNIS	299 F	JIMMY CONNORS	399 F
ZELDA III	329 F	ROAD RUNNER	399 F
HOOK	349 F	MAGICAL QUEST	419 F
ROBOCOP III	349 F	TINY TOONS	419 F

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE) 1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu 2490 F
MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F

Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	690 F	479 F
FATAL FURY	990 F	690 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
SUPER SIDEKICKS	1490 F	1190 F

LYNX NEC

CONSOLE NEC **COREGRAFX II** * avec 1 jeu 499 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

CONSOLE **LYNX II** * 549 F
+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 129 F

Offre dans la limite des stocks disponibles — RC Paris B 385 215 603 — * OCCASION — toutes les marques citées sont des marques déposées

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 B6.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐
CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration . . / . .
Signature .....

PLAYER 03/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de 10 %

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux sur :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

DERNIÈRE MINUTE

Selon certaines sources bien informées, il semblerait que Nintendo soit sur le point de prendre le contrôle de la distribution de ses produits, qui était jusqu'à présent assurée par Bandaï France. Selon les mêmes sources cette mesure devrait permettre de réduire les délais de sortie des nouveaux produits de la marque entre la France et le Japon. Une bonne nouvelle donc ?

LE CD-ROM NINTENDO SE PRÉCISE !

Nintendo commence à dévoiler les spécifications techniques de son futur lecteur de CD-Rom... *Player One* vous en dit plus !

Une conférence secrète, regroupant les plus grands développeurs du monde Nintendo, s'est déroulée au Japon au mois de décembre. C'est au cours de celle-ci que Nintendo a donné les premières caractéristiques techniques du lecteur de CD-Rom de la Super Nintendo. Et c'est avec l'aide de certains programmeurs japonais qui étaient présents, ainsi qu'en recoupant diverses informations parues dans la presse américaine et nippone, que nous sommes en mesure de vous dévoiler ce qui pourrait bien être les spécifications de cette machine infernale. Cependant, le développement continue chez Nintendo, et il se pourrait bien que certains détails changent au dernier moment... Voici néanmoins ce que nous savons.

LA SUPER NINTENDO EN 32 BITS !

Commençons tout d'abord par le cœur du système, puisque c'est là que se situe la plus grande surprise. Comme Nintendo le soufflait à demi-mot depuis un bout de temps, le processeur central du CD-Rom de la Super Nintendo sera effectivement un chip 32 bits RISC (soit le processeur le plus puissant qu'il est actuellement possible de mettre dans une console de jeu !) qui se nomme le SCCP. Les chips RISC se caractérisent par une puissance de calcul très nettement supérieure à celle des processeurs habituels. Et, comme celui-ci est en 32 bits et qu'il sera cadencé à une fréquence de 21 MHz (sept fois la fréquence du processeur central de la Super Nintendo), cela suggère que les possibilités de la machine pourraient être assez incroyable. Mais, comme vous le savez, le CD-Rom n'est qu'un accessoire de la Super Nintendo. Hors, cela ne sert à rien de mettre énormément de puissance au dos de la Super Nintendo si celle-ci n'est pas suffisamment rapide pour l'exploiter. Et c'est là que Nintendo a vraisemblablement fait fort puisque, grâce au connecteur qui se trouve sous la console et à un coprocesseur nommé HANDS (qui n'est autre qu'un 65C02, le processeur de la NES et de la PC Engine, cadencé à 4 MHz), le SCCP va pouvoir prendre le contrôle de la Super Nintendo, accéder directement au processeur vidéo, et se servir du processeur central de la Super Nintendo comme d'un vulgaire coprocesseur pour calculer la trajectoire des sprites ou gérer les collisions, etc. On se retrouve ainsi avec une console RISC 32 bits, dont l'un des coprocesseurs n'est autre qu'une Super Nintendo entière ! Si cela se vérifie, le CD-Rom Super Nintendo serait capable de rivaliser sans aucun doute possible avec la future NEC 32 bits, ainsi qu'avec la 3DO de Matsushita !

FOR PROGRAMMEURS BALÈZE ONLY !

Le seul inconvénient de cette nouvelle formule du CD-Rom Nintendo (puisqu'il a été complètement modifié depuis les premières annonces), c'est que le passage au 32 bits RISC voit la disparition de la gestion hard de la 3D. Ce qui veut dire que les programmeurs qui voudront faire de la 3D seront obligés de tout programmer eux-mêmes, sans chips spéciaux pour les aider. Mais, vu la puissance du système, cela n'aura que peu d'incidence sur la qualité des jeux. Simplement, seuls les très bons programmeurs y arriveront. En revanche, c'est toujours le standard CD-Rom XA qui est retenu, ce qui veut dire que le lecteur peut lire en permanence de la musique CD et des datas. Et comme cela s'accompagne aussi d'une mémoire de 8 Mb (1 Mo), cela veut dire qu'il n'y aurait pratiquement aucun temps mort pendant le jeu, ainsi qu'au chargement.

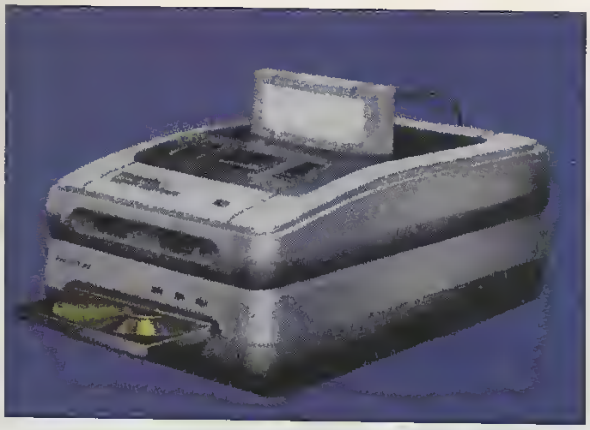
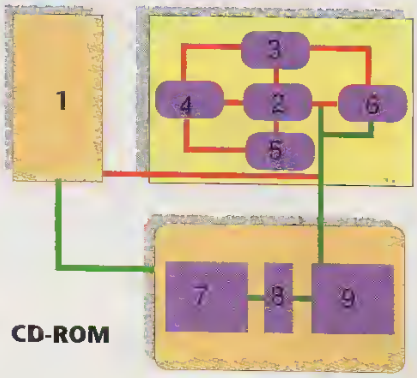


SCHÉMA SIMPLIFIÉ DU CD-ROM ADAPTER ET DE LA SUPER NINTENDO



1 • Rom system, ou système d'exploitation.
2 • Processeur central 65C816.
3 • Processeur son.
4 • Coprocesseur grophique.
5 • Rom.
6 • Processeur vidéo.
7 • Processeur RISC 32 bits.
8 • Rom 8 Mb.
9 • Processeur 65C02 (HANDS).

ENTRE LE CD ET LA DISQUETTE !

Le lecteur viendra se connecter sous la Super Nintendo. Il fait, d'ailleurs, à peu près les mêmes dimensions. Les CD seront scellés dans une sorte de cadre, identique au principe des disquettes 3"5. Suprême subtilité, le cadre contiendra 256 Ko de S-RAM, pour sauvegarder les parties en cours... Du jamais vu dans cette technologie ! Et pour conclure, les seules inconnues reste la date exacte de commercialisation (Nintendo l'annonce toujours pour la fin de l'année, mais de nombreux éditeurs annoncent que c'est impossible) et le prix, qui est toujours fixé aux alentours de 1 200 F (ce qui paraît bien peu pour une technologie si avancée). Une chose est sûre, Nintendo n'attend plus que Miyamoto et son équipe mette au point un jeu béton pour lancer la bête... La suite au prochain épisode !

BIGBEN

TEL : 16/20 87 58 08

BIG BEN s.a.

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX JAPON & USA TOUTES LES SEMAINES

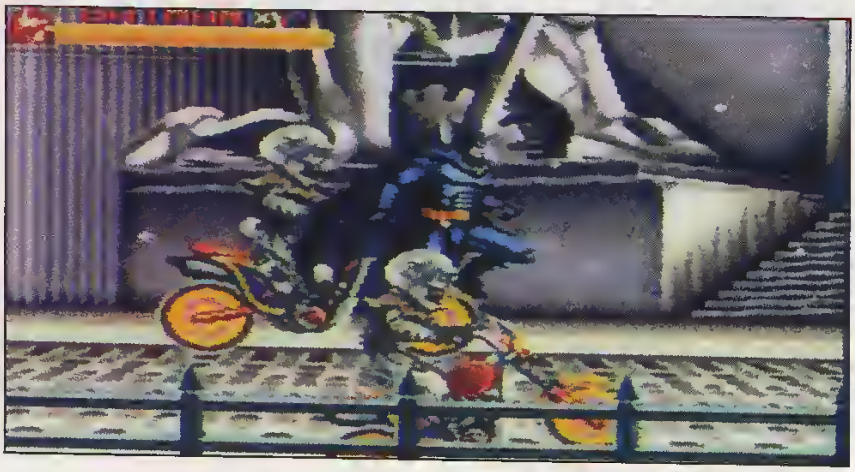
LIVRAISONS SOUS 24 H

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

TEL : 16/20 87 58 08
FAX : 16/20 87 57 99

BATMAN RETURNS

Konami frappe encore très fort avec la sortie japonaise de Batman Returns.



Ah, que c'est bon d'incarner un super héros comme l'homme chauve-souris... surtout quand, au bout du compte, on emplâtre l'infâme Pingouin. Cet être vil et fourbe dont les rêves de gloire le conduiront à soumettre Gotham City (cela dépend bien évidemment de vous). Mais il n'y pas que cela dans la vie. Hein ! C'est sûr que d'éclater le Pingouin peut s'avérer jouissif mais quand on découvre que Catwoman fait aussi partie du manège... Alors là, c'est vraiment l'extase !

Attendu depuis plusieurs mois maintenant, le jeu vient juste de sortir au Japon et quel carton ! Même s'il s'agit d'un beat'm up (pardonnez ce terme) pur et dur avec tout ce que cela comprend, cette nouvelle production est un véritable chef-d'œuvre. Tout y est détaillé, autant sur le plan graphique que sonore. Mais ce n'est pas tout. L'animation des décors, qui bien souvent dans ce type de jeu laisse à désirer, a été vraiment soignée. À tel point que l'on ne peut pas voir le nombre exact de scrollings en paralaxe qui animent le sol. Non je n'exagère pas ! Tenez, juste pour vous donner une idée : chaque ligne (c'est-à-dire une bande horizontale) correspond à un pixel... Vous imaginez le reste.

Autre point fort de Batman : la diversité. Pas facile de varier les différents niveaux. Dans un soft de baston, les actions sont généralement répétitives. Pourtant, les programmeurs ont su les alterner de manière à ce que le joueur puisse y trouver un intérêt. En plus, pour agrémenter le tout, un stage (le niveau 5) permet aux amateurs de piloter la célèbre Batmobile, histoire de faire bouffer du bitume à la bande de ploucs déguisés en clown ! Ce qui n'est vraiment pas pour nous déplaire.

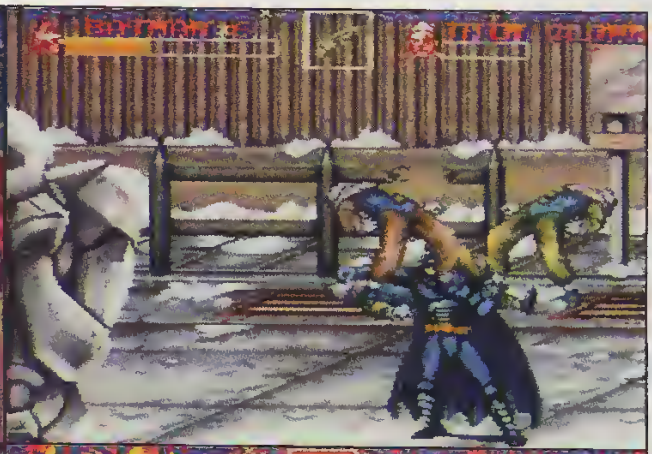
Enfin ce qui étonne le plus, c'est que l'on ne reconnaît pas le style propre à Konami. Comme quoi la société nipponne est vraiment capable d'évoluer en fonction du thème du jeu à réaliser. Bref, c'est beau et surtout bien fait.

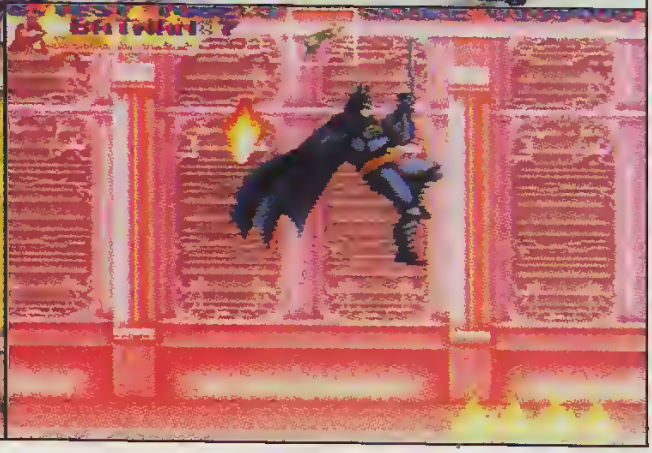
Malheureusement nous n'avons pas encore de date quant à sa commercialisation en France. Alors patience...

QUOI DE NEUF, LE MOIS PROCHAIN ?

Dès le 1er avril sur le 3615 PLAYER ONE, consultez en avant-première le sommaire du prochain numéro

3615 PLAYER ONE





NUMERAL PLUS

NOUVEAU : NUMERAL PLUS BOUTIQUE
38, rue Gustave-Delory - 59800 Lille
Ouvert de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier au :
3, avenue Emile-Zola
59800 LILLE

NOMBREUSES PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE

Mega CD + jeu ....2490 F

NOUVEAUTES

Alien III ..... 445 F
Atomic Runner ..... 445 F
Bart 5 VS the Space Mutants ..... 445 F
Dragon's Fury ..... 445 F
Gleylancer ..... 445 F
Gods ..... 445 F
Lemmings ..... 445 F
Maverick ..... 445 F
Muhammed Ali ..... 445 F
NBA Challenge ..... 445 F
Predator II ..... 445 F
Real Deal Boxing ..... 445 F
Star Odissey ..... 445 F
Terminator II ..... 445 F
Thunder Force IV ..... 445 F
Twinkle Tale ..... 445 F
Universal Soldier ..... 445 F
MCD Burai ..... 499 F
MCD Crying Dragon ..... 499 F
MCD Thunder Storm FX ..... 499 F
MCD Wonder Dog ..... 499 F

SUPER FAMICOM SNES

Super Famicom + jeu ..... 1690 F
Super NES + jeu ..... 1490 F
Super adaptor ..... 150 F

NOUVEAUTES

Amazing Tennis ..... 490 F
Axelay ..... 590 F
Acrobat Mission ..... 590 F
Bart's Nightmare ..... 490 F
Batman II ..... 490 F
Blues Brothers ..... 490 F
Bull VS Lakers ..... 490 F
Cool World ..... 490 F
Cybernator ..... 490 F
Dragon Quest V ..... 690 F
Fatal Fury ..... 590 F
Golden Fighter ..... 590 F
Home Alone II ..... 490 F
James Bond Jr ..... 490 F
Jimmy Connors Tennis ..... 490 F
Lethal Weapon ..... 490 F
Might & Magic II ..... 490 F
NCAA Basketball ..... 490 F
Push Over ..... 490 F
Ranma 1/2 II ..... 490 F
Robocop III ..... 490 F
Road Runner ..... 490 F
Shadow Run ..... 490 F
Sonic Blast Man ..... 590 F
Spiderman vs Xman ..... 490 F
Star Wars ..... 490 F
Street Fighter II ..... 690 F
Soul Blazer ..... 490 F
Super Aleste ..... 590 F
Super Off Road ..... 450 F
Super Pang ..... 590 F
Super Slam Dunk ..... 490 F
Super Strike Eagle ..... 490 F
Super Mario Kart ..... 590 F
Tom & Jerry ..... 490 F
Tortues Ninja IV ..... 590 F
Toxic Crusaders ..... 490 F
Wings 2 ..... 590 F
Zelda III ..... 490 F

TOUTES LES NOUVEAUTES SUR TOUTES LES CONSOLES

GAMEBOY

Best of the Best ..... 285 F
Bonk's Adventure ..... 285 F
Dr Franken ..... 285 F
F 15 Strike Eagle ..... 285 F
Hit the Ice ..... 285 F
Krusty's Fun House ..... 285 F
Lethal Weapon ..... 285 F
Little Mermaid ..... 285 F
Looney Tunes ..... 285 F
Megaman III ..... 285 F
Super off Road ..... 285 F
Top Gun II ..... 285 F
Zen ..... 285 F

GAMEGEAR

Alien III ..... 285 F
Batman ..... 285 F
David Robinson ..... 285 F
Holyfield Boxing ..... 285 F
Indiana Jones ..... 285 F
Prince of Persia ..... 285 F
Shinobi II ..... 285 F
Simpsons ..... 285 F
Sonic II ..... 285 F
Street of Rage ..... 285 F

GENIAL

Le spécialiste de l'occasion de l'échange, des reprises sur toutes consoles.
Tarifs, nous consulter.

Talespin ..... 285 F
T2 - Arcade Game ..... 285 F

NEC CD / SUPER CD

PC duo ..... 2490 F
Turbo Express GT ..... 1490 F
SCD Baby Joe ..... 450 F
SCD Browning ..... 350 F
SCD Cosmic Fantasy III ..... 499 F
SCD Dungeon Master ..... 550 F
SCD Dungeon Knight II ..... 550 F
SCD Exile II ..... 499 F
SCD Loom ..... 550 F
SCD Populous ..... 350 F
SCD Prince of Persia ..... 450 F
SCD Ranma 1/2 ..... 499 F
SCD Rayxamber III ..... 450 F

TOUS LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

NEO-GEO

Art of Fighting ..... 1590 F
Burning Fight ..... 790 F
Fatal Fury ..... 1290 F
King of the Monster II ..... 1490 F
Last Resort ..... 1390 F
Ninja Commando ..... 1390 F
Baseball Star II ..... 1390 F
Andro Dunos ..... 1390 F
Mutation Nation ..... 1290 F
Robo Army ..... 1190 F
Trash Rally ..... 1290 F
World Heroes ..... 1590 F
2020 Super Baseball ..... 1190 F

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Tél .....

DÉSIGNATION	QTÉ	PRIX

FRAIS DE PORT
Accessoire consommable 30 F
Matériel 100 F / Logiciel 20 F
Contre-Remboursement + 35 F
TOTAL

☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement

Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H Possibilité d'expédier à l'étranger

☎ 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51
ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

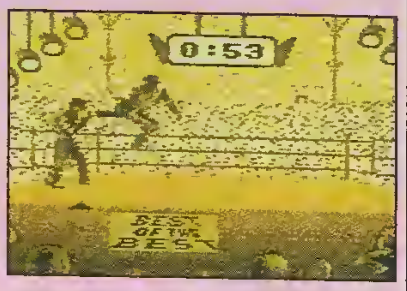
Bon à retourner à : NUMERAL PLUS VPC, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

PLAYER ONE SUR LE SATELLITE !

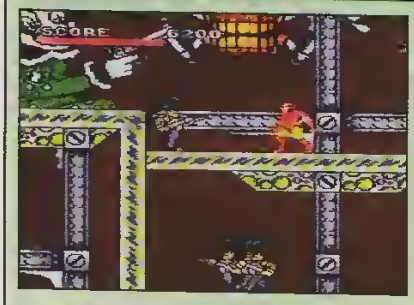
Les petits veinards qui sont branchés sur le câble, ou qui possèdent une antenne satellite, vont avoir le privilège de capter une nouvelle émission sur les jeux vidéo. Diffusée sur MCM, la chaîne musicale française, cette émission d'une durée de 5 minutes vous proposera tous les jours des thèmes différents toujours liés à l'actualité des jeux vidéo. Et devinez qui la présentera... C'est Crevette bien sûr. Dernier détail, le nom de l'émission est à lui seul un gage de qualité (enfin on l'espère) puisqu'elle s'appellera *Player One*.

SNES, NES, GAME BOY — BEST OF THE BEST INTERNATIONAL KARATE — LORICIEL — AVRIL

Après s'être appelé Panza Kick Boxing sur micro-ordinateur, The Kick Boxing sur Megadrive (voir Over the World), le voici maintenant affublé du nom bizarre (et bien trop long) de Best of the Best International Karate sur toutes les consoles Nintendo ! Ce jeu français, conçu par Loriciel, débarque dès le mois d'avril sur NES, Super Nintendo et Game Boy. Réalisé sur les conseils éclairés de Panza, l'ancien champion du monde de Kick Boxing (oui, oui, le même sport que pratique Jean-Claude Van Damme, l'acteur qui « fout le contact » !), Best of the Best est une véritable simulation de combat. Un énorme stock de coups est à votre disposition et il faut en choisir quelques-uns avant de monter sur le ring. Mais, rassurez-vous, une salle d'entraînement vous permet de répéter vos combinaisons mortelles en toute sécurité (t'es rassurée, maman ?). Sortie nationale sur les trois machines au mois d'avril.



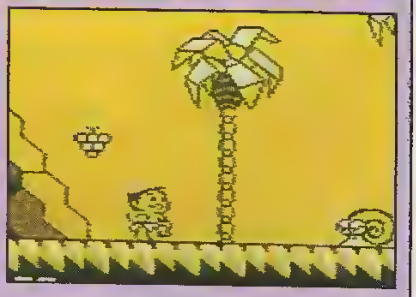
SNES SUPER NINTENDO — SPIDERMAN AND THE X-MEN — ACCLAIM — MAI



Fans de Marvel, réjouissez-vous. L'équipe de jeunes surdoués du professeur Xavier débarque sur Super Nintendo en compagnie de ce bon vieux Spidy pour un jeu de plate-forme très réussi. Serval, Cyclope, Tornade, Gambit, sans oublier Spiderman, chaque personnage a droit à un niveau dans la lutte à mort qui oppose les mutants à Arcade (mais non Wonder, pas la borne, le vilain). L'univers des X-Men est parfaitement respecté, et les puristes se régaleront de voir Serval sortir ses griffes d'adamantium avant d'attaquer. Début des combats sur le sol français dans deux mois.

GB GAME BOY — ADVENTURE ISLAND II — HUDSON SOFT — MAI

L'étrange épopée française des Adventure Island continue ! Après le « I » sur Game Boy et le « II » sur NES, on retourne sur Game Boy pour le « II ». Ne cherchez pas à comprendre, de toute façon c'est incompréhensible. D'autant que le « II » sur Game Boy n'a rien à voir avec le « II » sur NES. Il ressemble plutôt au Super Adventure Island de la Super Nintendo. Bref, c'est le bronx total, principalement parce que cette série sort beaucoup trop tard en France, et que son petit air vieillot n'est pas du meilleur effet face aux réalisations actuelles... Rendez-vous donc en mai.



LUDI GAMES
LES UNIVERSAL SOLDIERS SONT DE RETOUR...
Nintendo
GAME BOY
UNIVERSAL SOLDIER
OFFICIAL
GAME BOY
GAME PAK
ACCOLADE
Nintendo
Vous avez rêvé d'être Jean-Claude Van Damme dans le film ? Votre rêve devient réalité sur Game Boy !
VOUS ETES UN UNIVERSAL SOLDIER, cet androïde invulnérable, ultra-sophistiqué, qui accomplit les missions les plus périlleuses...
VOTRE OBJECTIF : avancer, éliminer et exterminer votre pire ennemi, le sergent Scott.
Pour cela, vous devrez courir, sauter, traverser des champs de mines et 1300 écrans différents, plus dangereux les uns que les autres !
VOS ARMES : mitraillette, lance-flamme, et pistolet triple-laser...
UNIVERSAL SOLDIER, LE SHOOT'EM UP IMPITOYABLE !
0000000
03
495
00
03
0024650
03
430
08
02
36.15 LUDI GAMES
FUN
Nintendo®

MADD MURDOCK

Grâce à *Player One*, vous pouvez découvrir le premier disque de Madd Murdock avant sa distribution en magasin. Vous trouverez sur ce CD cinq chansons dont « Gimme' a sign » qui met en scène le super héros Daredevil et « Crimefighter », qui raconte les aventures du Toxic avenger. En attendant d'écouter Madd Murdock dans l'émission Télévisator 2, tous les mercredis matin sur France 2, envoyez un chèque de 60 F (50 F + 10 F de participation aux frais d'envoi) à M&D, 8, impasse des Cotonnes, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Sans oublier de donner votre adresse...

ÉVÉNEMENT OCEAN MET LE PAQUET POUR JURASSIC PARC

On avait commencé à vous en parler le mois dernier, en vous annonçant qu'Ocean préparait quelque chose d'extraordinaire... Désormais, c'est fait. Nous avons l'autorisation de vous révéler de quoi il s'agit : la cartouche de Jurassic Parc sera la cartouche Super Nintendo la plus puissante jamais produite à ce jour ! Imaginez une cartouche de 16 Mb (comme Street Fighter II), qui intégrera en plus, comme si ce n'était pas suffisant, un processeur Super FX (comme dans Starfox) ! La raison est simple car cette adaptation du prochain film de Steven Spielberg devrait comporter des séquences en 3D. Et vu ce qu'a réussi Nintendo sur Starfox avec une cartouche de 8 Mb, les rêves les plus fous sont désormais permis quant à ce que vont nous sortir les programmeurs de chez Ocean avec une cartouche de 16 Mb. La sortie est prévue en même temps que le film, vers octobre 93... Nous n'hésiterons pas à vous en reparler d'ici-là dans *Player*.

LES GAGNANTS DU CONCOURS DRACULA

1er prix : une console Lynx, des jeux et un lot Dracula (une place de cinéma, le livre et l'affiche du film avec un pin's Dracula).
Alice DUGARRET (Lyon).

Du 2e au 10e prix : le CD du générique du film, la cassette vidéo du tournage et un lot Dracula.
Jean-Christophe SOUFLOT (Torcy), Jacqueline ROUVRAIS (Dolignon), Anne BOULAIT (Paris), Marie MAURY-GINESTE (Pleaux), Claudette RICHARD (Le Câteau-Cambrésis), Pascal HENRIOT (Sully-en-Brie), Didier NINOTO (Thorrenc), Philippe MERILLON (Versailles), Aurélien LEONARD (Grigny).

Du 11e au 40e prix : un lot Dracula.
Francine REBIER (Les Attaques), Christine JACQUEMOUD (Viuz-en-Sallaz), Jean-François GERENTES (Saint-Étienne), Arlette MOUTY (Paris), Olivier CAZAURAN (Dangers), Jean-Charles PERON (Quimperlé), Jocelyne SINANIAN (Leville-sur-Orge), Philippe JOLY (Garons), Jacques PAILLETTE (Le Havre), Marc MARCHETTI (Bastia), Edmée STEINBAUER (Vaux), James NAFRAICHEUR (Nîmes), Claude SIELLET (Antibes), Gilbert PEREZ (Cenon), Hélène RAVOT (Saint-Martin), Christian CLÉMENT (Joué-les-Tours), Julien GROUILLET (Corme), Annie DON (Nantes), Damien DELVAS (Tarbes), Christian RAJA (Sète), Stéphane HURTREL (Asnières), Éric BOHEAS (Muret), Florian GOUSSOT (Seignelay), Patrick FÉRON (Épernay), Joël REYNOUD (Sceaux), Pascal LABYT (Paris), Anne-Françoise MENON (Paris), Didier BARBE (Lyon), Benoît CYRIAC (Chapet).

MARIO PAINT

Heureux possesseurs de la Super Nintendo, notez bien ceci sur vos tablettes. Depuis le 1er mars, la cartouche Mario Paint (livrée avec souris et tapis) vous est proposée pour moins de 400 francs ! Mais ne rêvez pas, seule cette cartouche subit une baisse vertigineuse des prix, foi de Nintendo !

UN NOUVEAU HÉROS EST NÉ !

« Venu tout droit du pays d'Elhorn, un monde magique anciennement dirigé par sept grands sorciers, voici Sparkster. Il est le descendant d'une longue lignée de chevaliers, les Rocket Knight, créés par l'un des grands sorciers pour lutter contre l'un des six autres qui a décidé de prendre le pouvoir à lui tout seul. Possédé par le diable, ce Black sorcerer prend le contrôle d'Elhorn et instaure la terreur dans ce monde paisible. Sparkster jure alors de mettre fin à ces sombres activités et de restaurer la paix. »
Non, ce n'est pas le scénario du prochain film de George Lucas mais l'histoire de fond qui accompagne la naissance du nouveau héros de Konami. Sa première apparition est prévue dans Rocket Knight Adventures, un jeu sur Megadrive. Annoncé pour mai/juin sur la Sega 16 bits, une version devrait suivre plus tard sur Super Nintendo. Simon Belmond ne sera donc plus la seule star de Konami ! Pour fêter cette nouvelle star, *Player* vous offre son poster.

ERRATUM

Vous avez tous noté la coquille qui s'est glissée dans le dossier « Comment fonctionne votre console » de *Player One* (n° 28) ! Figurez-vous que, dans le tableau comparatif des possibilités graphiques des différentes consoles, le Mega CD n'est crédité que de 32 couleurs affichables... Il fallait lire 64 couleurs affichables. Mille excuses à nos lecteurs, à Maître Sega, à Hercule Poirot et à Iggy responsable du dossier !

CHRONO GAMES

SEGA MEGADRIVE

LE TOP 10

		ECCO THE DOLPHIN	425	POWER MONGER	425
		FATAL FURY	495	ROLO TO THE RESCUE	425
BATMAN RETURNS	425	KING OF MONSTERS	425	SONIC II	395
DEADLY MOVES	425	MICKEY & DONALD	425	STREET OF RAGE II	425

SUPER NINTENDO
(FONCTIONNANT SANS ADAPTATEUR)

LE TOP 10

		DEATH VALLEY RALLY	475	SONIC BLASTMAN	475
		JIMMY CONNORS TENNIS	475	STAR FOX	Tél
ADDAM'S FAMILY II	490	MICKEY MAGICAL QUEST	495	SUPER STAR WARS (US)	495
ANOTHER WORLD	475	RUSHING BEAT II (JAP)	490	TINY TOONS (JAP)	Tél

ADDAM S FAMILY	475	FATAL FURY (JAP)	525	PUSH OVER	475
ALIEN VS PREDATOR	Tél	FINAL FIGHT	475	RANMA 1/2 II (JAP)	590
AMAZING TENNIS	475	GODS	475	SOULBLAZER	475
ARME FATALE 3	490	HARLEY HUMONGOUS ADV	475	SPIDERMAN VS XMEN	475
AXELAY (JAP)	449	HOOK	475	SUPER DOUBLE DRAGON	475
BEST OF THE BEST	475	HUMAN GP	Tél	SUPER GHOULS & GHOSTS	449
BRASS NUMBER	390	JAKI CRUSH (JAP)	525	SUPER KICK OFF	475
BULLS VS BLAZERS	475	JOE & MAC 2 (JAP)	525	SUPER MARIO KART	449
CALIFORNIA GAMES 2	475	JOHN MADDEN FOOTBALL 93	475	SUPER NBA BASKETBALL	Tél
CASTLEVANIA IV	475	KIKI KAIKAI (JAP)	Tél	SUPER SOCCER	390
CHUCK ROCK	475	NBA ALL STAR CHALLENGE	475	TEST DRIVE II THE DUEL	475
COMBATRIBES (JAP)	475	NCAA BASKET BALL	449	TORTUES NINJA IV	475
CONTRA III	475	NHL HOCKEY 93	475	VALKEN (JAP)	543
DESERT STRIKE	475	PARODIUS (JAP)	475	WING COMMANDER	475
DRAGON'S LAIR	495	PRINCE OF PERSIA	475	WINGS 2	475
F1 ROC	475	PRO QUARTERBACK	495	ZELDA 3	390

NOUVEAUTES A PARAITRE - ALIENS 3 - BATMAN RETURNS - BLUES BROTHERS - COOL WORLD - CYBERNATOR - MECHWARRIOR - OUTLANDER - RADIO FLYER - SIM EARTH - SUPER BATTLETOADS - SUPERMAN - SUPER VALIS 4 - TAZMANIA - TERMINATOR - T2 ARCADE - THE LOST VIKING - TOM AND JERRY - TOYS - WAYNE S WORLD

GENIAL !* L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F. Pour l'achat d'un jeu 99F.

PROMO
(FONCTIONNANT SANS ADAPTATEUR)

STREET FIGHTER 2	425
MARIO PAINT + SOURIS	450

GAMEBOY

LE TOP 10

		BIONIC COMMANDO	275	LOONEY TUNES	245
		BONKS ADVENTURE	245	MEGAMAN 3	275
ALIEN 3	245	EMPIRE STRIKES BACK	275	T2 ARCADE	275
BARBIE	245	KIRBY'S DREAMLAND	245	SIMPSONS KRUSTY'S FUN HOUSE	245

Pour commander appelez au : (1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !
FAX 42 94 08 44
LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO
Date d'expiration
SIGNATURE

JE POSSEDE
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

NOM ____ PRENOM ____ ADRESSE ____

CODE POSTAL ____ VILLE ____ TEL ____

Bleu

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

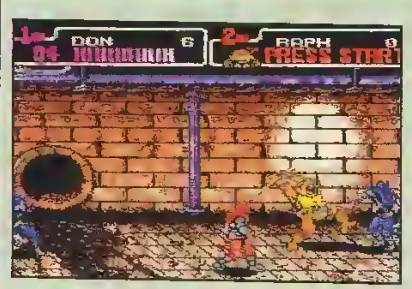
Jeu de rôle.

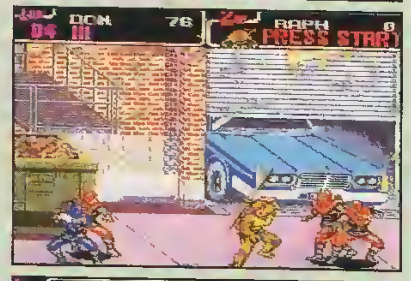
Jeu d'aventure.

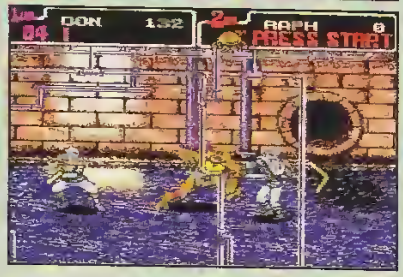
Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

MD MEGADRIVE — TORTUES NINJA — KONAMI — AVRIL

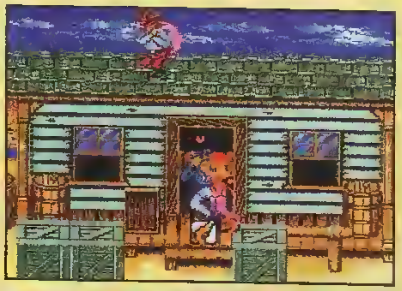


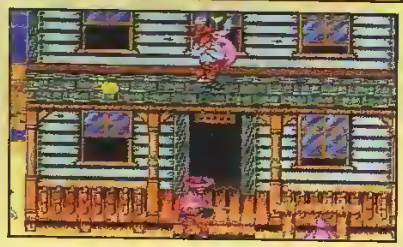




Konami aura exploité à fond sa licence des Ninja Turtles ! Après trois versions sur NES, une sur Super NES, et deux sur Game Boy, en voici une de plus sur Megadrive. Il s'agit, en fait, de Tortues Ninja IV de la Super Nintendo avec quelques trucs en moins, et des levels dans un ordre différent (cela reste, donc, très proche de la borne d'arcade dont était directement tirée la version Super Nintendo). On y retrouve tout le savoir-faire de Konami. L'éditeur est parvenu, et c'est un exploit pour leur premier jeu sur cette machine, à se jouer de tous les pièges de la programmation sur Megadrive. Test complet le mois prochain...

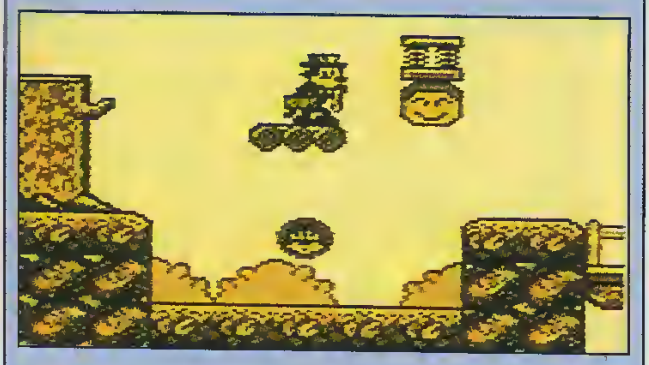
MD MEGADRIVE — SUNSET RIDERS — KONAMI — AVRIL



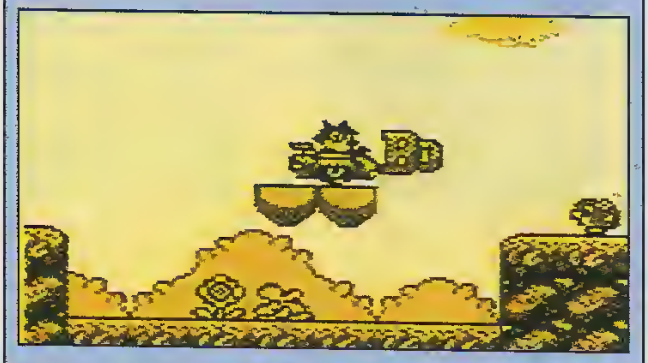


Jouer aux cow-boys et aux indiens sur Megadrive sera possible dès le mois prochain, grâce à Konami. Sunset Riders est un titre inspiré d'une borne d'arcade récente, dont le succès fut très limité. Et pourtant ce jeu est assez sympathique, avec de nombreux gags et une bonne dose d'action. Vous incarnez un pauvre cow-boy qui va subir les assauts sauvages de nombreux Cheyennes et autres visages pâles peu scrupuleux qui en veulent à sa peau. C'est le premier jeu de Konami, avec les Tortues Ninja, sur Megadrive. Test complet dans le prochain *Player One*.

GB GAME BOY — FELIX THE CAT — HUDSON SOFT — MAI

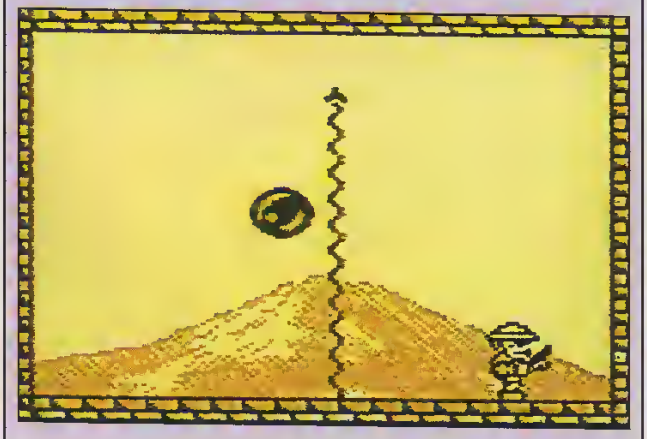


Les plus jeunes d'entre vous ne connaissent peut-être pas Felix the Cat. C'est pourtant un des plus vieux héros de dessin animé. C'est, aussi et toujours, un des plus drôles de l'histoire. Hudson Soft a récupéré la licence pour nous en proposer une version sur Game Boy. Le résultat est un petit jeu de plate-forme assez sympathique et très bien réalisé. Suite au prochain épisode.



GB GAME BOY — PANG — HUDSON SOFT — JUILLET

Pang est, à l'origine, un jeu Capcom. Et, si Capcom a réalisé la version Super Nintendo, il en est tout autrement de la version Game Boy puisque c'est Hudson Soft qui s'en charge. Le résultat est excellent. L'esprit du jeu est parfaitement reproduit, même sans les couleurs. Les graphismes sont très fidèles et les sprites vraiment gros. Bref, un bon petit titre qui correspond bien à la philosophie de la Game Boy.



INTERDIT AUX NANAS !
Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :
36 70 21 01
TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !
36 68 21 01
MEGA CONCOURS
TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au
36 68 80 20
"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !
Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 6,76 Frs à la connexion puis 2,19 Frs par minute.
Le reglement est depose et disponible chez Maître Venezra, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.
NEWSTELEMEDIA
CODE MEDIA : 151

OVER TH

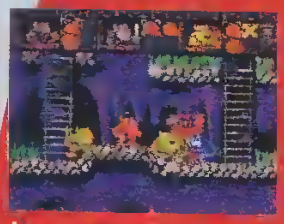
Comme d'habitude, Over the World vous propose un aperçu des nouveautés issues du monde entier ! *Player* a expédié par Chronopost vingt de ses meilleurs limiers aux quatre coins de la planète. Après avoir réglé leur montre avec notre boss, ils ont dégoté quelques petites merveilles qui devraient agréablement changer la vie de bien des consolistes ! Mais n'oubliez pas que les jeux présentés dans cette rubrique ne sont pas encore officiellement disponibles en France... Quelques petites semaines d'attente s'imposent. Au fait, les quatre limiers qui ne sont toujours pas rentrés feraient bien de se grouiller parce que les autres ont tout mangé le clafouti.

MEGADRIVE/GENESIS

Le chiffre « trois » est à la mode sur Megadrive. Si, après avoir maté l'intégrale des *Freddy*, suivie d'une bonne dose de *Vendredi 13*, vous vous sentez encore des instincts sanguinaires, vous serez heureux de savoir que Namco vient de finir Splatter House 3. C'est toujours aussi sanglant, ça tient sur 16 Mb, et on espère que ce sera plus fun à jouer que le deuxième volet. Le bain de sang aura lieu fin mars, date de la sortie japonaise de ce morceau de poésie ! Également prévu pour la fin du mois au Japon, Golden Axe III fera plaisir aux amateurs de la célèbre série de Sega. Tous les ingrédients du genre répondent à l'appel, mais ne vous attendez pas à retrouver les superbes graphismes du jeu de café. Et encore un troisième épisode : voici venir Rolling Thunder 3. Pas de grosse surprise sous le soleil : le nouveau volet des aventures d'Albatros reprend les éléments qui ont fait le succès des épisodes précédents. Sortie prévue en mai aux USA. Dans la série, « tiens, y a pas que la Neo Geo qui a droit aux jeux SNK », Fatal Fury fait également son petit tour sur Megadrive. Ce clone de Street Fighter II (eh oui ! comme c'est original...) qui sort en mars aux States, devrait permettre de patienter en attendant l'adaptation officielle du hit de Capcom, prévue — selon les toutes dernières rumeurs — pour l'été. Enfin, pour en finir avec cette avalanche de jeux d'action, voici venir les Battletoads en mars : dommage que les graphismes n'exploitent pas les possibilités de la Megadrive ! Sinon, Ultraman sort en avril au Japon mais je ne pense pas que ça intéresse grand monde, vu le souvenir (très) périssable qu'avait laissé la version Nintendo. Pour vous calmer après tant de haine, que diriez-vous d'un petit peu de baseball ? Hard Ball III, d'Accolade, se distingue de ses concurrents par ses voix digitalisées et l'aspect totalement paramétrable du jeu. Les nombreux amateurs ricains de ce sport pourront s'y risquer dès ce mois-ci. Avec Mutant League Football, Electronic Arts dynamite les règles du foot US, de la même manière qu'ils l'avaient fait pour la course de motos avec Road Rash. Au milieu de mines et de trappes, tous les coups sont permis, y compris tuer un autre joueur. On s'attend à des matchs très *fair play* lors de la sortie de cette cartouche, en mai. Changement de décor : l'échec de toutes les conversions de simula-

1

2


4

5

8

9

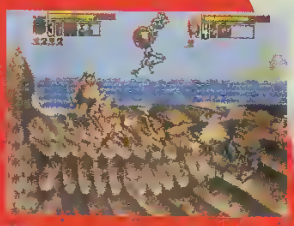
12

1 : Mortal Kombat (Super Nintendo)
2 : Mechwarrior (Super Nintendo)
3 : Outlander (Super Nintendo)
4 : Lost Vikings (Super Nintendo)
5 : Super Slapshot (Super Nintendo)
6 : Splatter House 3 (Megadrive)

E WORLD

LES PREVIEWS
L'actualité dans le monde.

3



7

10

11

13

tion de vol sur consoles n'a pas l'air de décourager les éditeurs : **Mig-29 Fulcrum**, de Tengen et **F-15 Strike Eagle 2**, de Microprose, s'aventurent sur cette pente éminemment glissante. Bonne chance !

Quant au Mega CD, boosté par de bonnes ventes aux États-Unis, il commence enfin à voir apparaître des titres de qualité. Outre les jeux Sega dont nous vous parlons en actu, on peut fonder de gros espoirs sur **3 x 3 Eyes**, un jeu de rôle qui sort chez les Nippons en avril. Des dessins animés comme on en a rarement vu sur ce support, des séquences de combat « arts martiaux » et des persos nippons tout plein, le résultat devrait être sympa. Vivement la traduction ! Quant à **Final Fight CD**, qui sort à la fin du mois chez les Bridés et en avril chez les Ricains, la chose est acquise : ce sera l'un des premiers et excellents jeux de la machine.

SUPER NINTENDO/ SUPER NES/ SUPER FAMICOM

Deux mauvaises nouvelles pour commencer : il faudra attendre l'été pour jouer à **Final Fight 2** et à **Mortal Kombat**, le clone de Street Fighter II, qui avait acquis une solide réputation dans les salles d'arcade grâce à ses images digitalisées et à son hyper-violence (violence qui sera grandement gommée dans la version Nintendo, à la différence des adaptations Sega). Oh ! que l'attente va être dure chez les allumés de combat urbain ! Pour ronger leur frein, ils pourront toujours se rabattre sur **Fatal Fury**, disponible ce mois-ci aux States. Cette adaptation d'un jeu Neo Geo est plutôt bien faite mais inférieure à l'immanquable SF II. Sauf erreur, ça ne devrait pas être un gros hit, contrairement au **Batman Returns** de Konami, dont on vous rabat les oreilles depuis déjà quelques mois : le chevalier noir touchera enfin les circuits des Super NES américaines en mai. Également dans le domaine des « succès annoncés », **Lost Vikings** de Interplay, qui avait bien impressionné Crevette et Pedro au CES, sortira en avril. Plus anecdotique, **Outlander** mélange jeu de course et shoot them up fortement inspiré de Roadblaster et des séquences de type Rolling Thunder. Paraîtrait que la jouabilité ne serait pas extra, mais attendons toujours la sortie US, dans le courant du mois, pour voir. **Mechwarrior** semble nettement plus prometteur. Avec des bruitages de fin du monde, ce jeu d'Activision vous propose d'équiper et de piloter des robots créés pour tuer. La vue, depuis l'intérieur du cockpit, semble très réussie. Sortie en mai aux States. Restons dans les robots avec **BOB**, d'Electronic Arts, un jeu de plate-forme mettant en scène un bébé robot. C'est graphiquement un peu trop dépouillé à mon goût, mais varié, plein de niveaux (47 !) et ça pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie en avril. Côté simulation de vol, Microprose promet **F-15 Strike Eagle 2** pour le courant du mois.

Un peu de sport pour conclure ? La sortie de **Super NBA Basketball**, prévue initialement pour janvier, est reportée. Il faudra attendre avril aux USA (et juin au Japon) pour goûter au réalisme poussé de cette simulation de Tecmos. C'est aussi en avril que **Super Slapshot**, un jeu de hockey de Virgin, arrivera sur les étagères des revendeurs américains.

Iggy

7 : Golden Axe III (Megadrive)
8 : Rolling Thunder 3 (Megadrive)
9 : Fatal Fury (Megadrive)
10/11 : 3 x 3 Eyes (Mega CD)
12/13 : Final Fight CD (Mega CD)

NHLPA HOCKEY 93

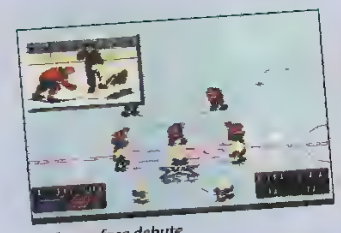
Electronics Arts fait chauffer la glace !

◆SUPER NES◆

Electronic Arts, l'un des plus grands éditeurs américains, s'est installé sur le marché de la console en produisant bon nombre de titres sur Megadrive. Désormais, il adapte ses jeux sur la Super Nintendo. Après John Madden Football, Desert Strike, et bientôt Road Rash II, c'est au tour de NHLPA Hockey 93 de franchir le pas. Il faut dire que les simulations de hockey sur glace ne sont pas légion et que NHLPA a toujours été reconnu comme la meilleure simulation de ce sport. Son arrivée sur Super Nintendo est donc accueillie par de nombreux joueurs avec frénésie (ND Crevette : non Eddy, frénésie n'est pas un copain ni une copine !).

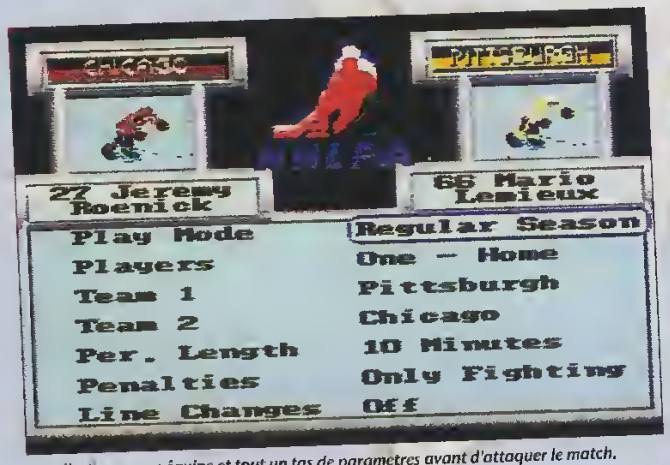
QUAND LES CROSSES CRISSENT (OU LE CONTRAIRE !)

Original, le terrain de NHLPA est positionné verticalement. Ce qui implique donc que les deux buts sont situés en haut et en bas de l'écran ! Les joueurs sont d'assez bonne taille, et l'animation verticale du terrain est plutôt bien faite (tellement bien faite qu'on la remarque même pas!). Principe classique, le joueur en possession du palet se distingue du joueur que vous sélectionnez pour recevoir sa passe. Les bruitages respectent assez bien l'ambiance du hockey (cela manque un peu d'animation dans le public, mais on pardonne), et il est possible de revoir la dernière action jouée, comme dans une retransmission TV. Le seul reproche, c'est que le contrôle des joueur est assez lourd. Néanmoins, cela reste un excellent jeu, surtout en mode deux joueurs. ■

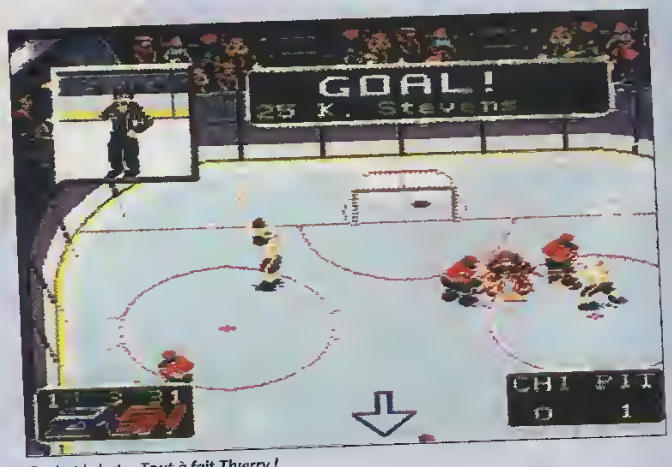


Le face a face debute.

Le mode replay permet de revoir la derniere action.



On sélectionne son équipe et tout un tas de parametres avant d'attaquer le match.

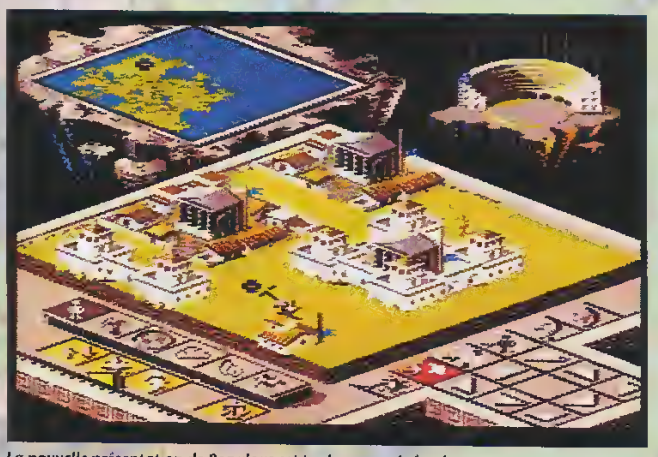


Et c'est le but. . Tout à fait Thierry !

POPULOUS 2

Pour les dieux de la souris !

◆SUPER FAMICOM◆



La nouvelle présentation de Populous est toujours aussi réussie.

L'Apocalypse est déclenchée, les deux peuples s'affrontent dans une lutte fratricide.

Sorti en France il n'y a pas si longtemps, le premier Populous avait auparavant déclenché des passions de par le monde et sur les nombreux formats de machine qui l'avaient accueilli. Quel joueur ne succomberait-il pas en effet au plaisir de se prendre pour un dieu, surtout quand la réalisation est de ce niveau et de cette qualité ? Imagineer, qui s'occupe de la version console, continue sa lancée en proposant la suite de ce must du jeu vidéo.

Autant vous prévenir tout de suite, ce second épisode de Populous place la barre encore plus haut que le précédent... Alors diable ! mais que demande le peuple !

DIEU C'EST MIEUX QU'UNE !

Première grande nouveauté (presque une révolution), Populous II sur Super Famicom supporte admirablement la souris de Nintendo. Et cela a son importance, car c'est toute l'ergonomie et la jouabilité qui s'en trouvent améliorés. Il faut d'ailleurs préciser qu'à l'origine, Populous a été conçu sur des ordinateurs compatibles PC et, dès le départ, il a été prévu pour fonctionner avec une souris. Alors comme ce nouveau Populous a été plutôt bien adapté par Imagineer sur la Super Famicom, il est très rapide. Donc, souris + jeu rapide = plaisir de jeu immense ! Le principe, quant à lui, reste identique. Vous êtes un dieu, et vous contrôlez la destinée d'un peuple tout entier. En face de vous, un autre dieu en fait de même. Il va donc y avoir confrontation. Ce sont ces moyens de confrontation qui ont changé dans Populous II. Désormais, vous avez plusieurs catégories de catastrophes, plus ou moins naturelles, que vous pouvez infliger à votre adversaire. Il faut toujours faire monter le niveau de karma pour accéder à une grande puissance de feu, seulement, c'est au fur et à mesure des campagnes que vous livrerez que vous gagnerez de nouveaux pouvoirs. Bref, Populous est encore plus réussi que son prédécesseur... Bel effort ! ■

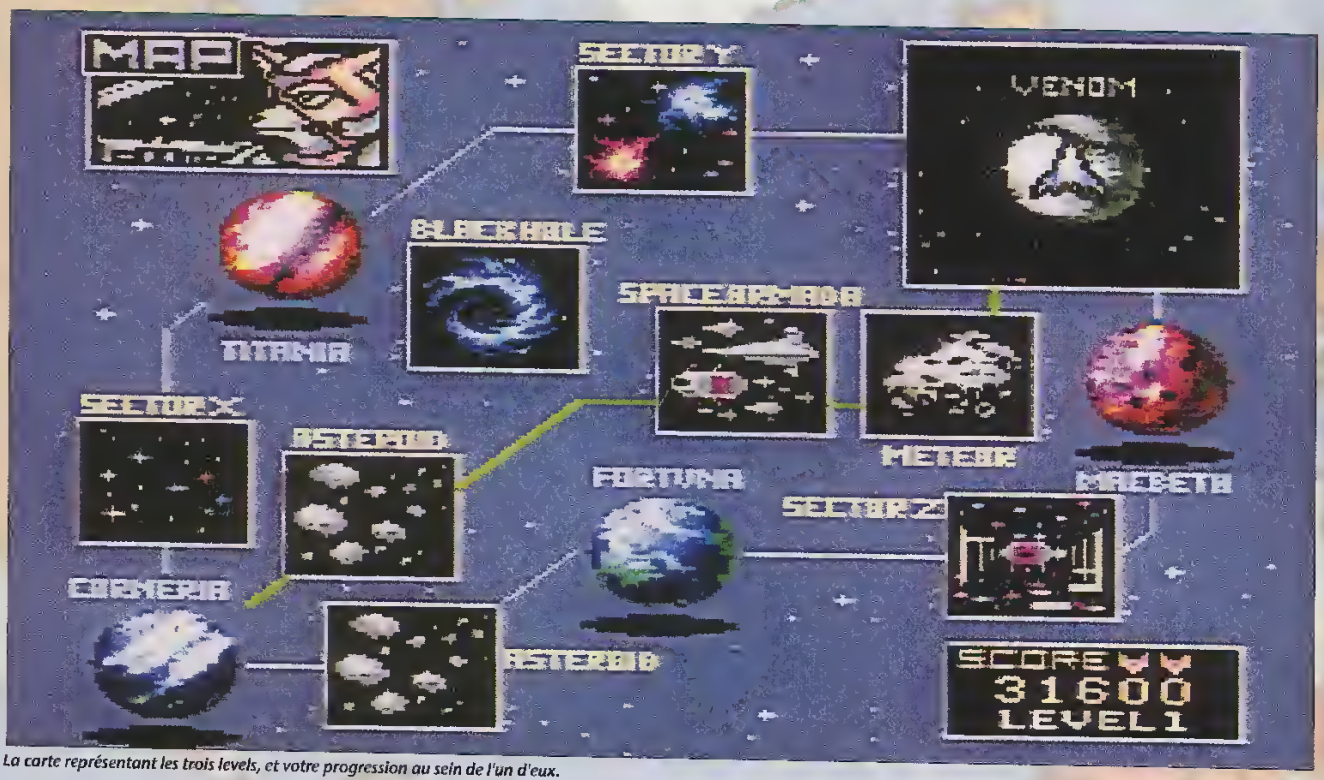
Un petit coup de chaleur à votre adversaire lui fera beaucoup de mal.

LA CARTE DU NOUVEAU MONDE ! Nouveauté intéressante, votre périple de campagne en campagne est désormais visualisé sur une carte.

STARFOX

◆SUPER FAMICOM◆

Comme une baffe dans la tête...



La carte représentant les trois levels, et votre progression au sein de l'un d'eux.

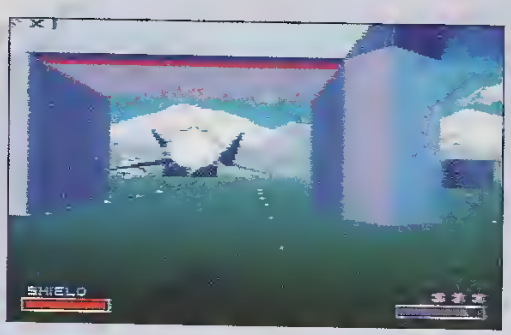
Il est des jeux dont la marque de naissance les pousse irrésistiblement vers les plus hautes marches du succès. Et quand cette marque s'appelle Nintendo, que l'on est issu du studio de développement qui a vu naître les Super Mario et autres Zelda, on a alors toutes les chances de pénétrer dans le clan fermé des mythes de l'Histoire. Starfox est dans ce cas-là et il va encore plus loin. Car non seulement il a bénéficié des soins des équipiers de Miyamoto (qui est patron du dévelopement chez Nintendo), mais en plus, il ouvre l'ère du Super FX, une nouvelle technologie mise au point chez Nintendo pour booster les cartouches de leur console 16 bits (en attendant le CD-Rom qui, lui aussi, intégrera cette technologie, mais en 32 bits !). Le résultat dépasse vraiment de très loin ce que l'on imaginait lorsqu'on avait aperçu les première images, le mois dernier... Starfox est un jeu démoniaque et impressionnant !

LE SUPER FX FAIT L'IMPOSSIBLE !

Starfox utilise les deux fonctions les plus incroyables qu'apporte le Super FX à la Super Famicom : la 3D et le zoom sur les sprites ! Comme vous le saviez peut-être, la fonction zoom de la Super Famicom n'est possible que sur les décors, ce qui est une limitation assez gênante pour les jeux qui se déroulent en perspective (c'est le cas des simulations de course automobile, par exemple). Le Super FX y remédie puisque, grâce à lui, il est possible de zoomer aussi bien sur les sprites que sur le décor. Quant à la 3D, s'il était tout à fait possible de l'utiliser sans le Super FX (à taille d'objet égale), les calculs auraient demandé trop de temps et le jeu aurait été d'une lenteur insupportable. Là encore, le Super FX se charge d'une bonne part des calculs afin que le processeur central de la Super Nintendo ne soit pas saturé... C'est magique, vous ne trouvez pas ?

LENTEMENT MAIS SÛREMENT !

Starfox est un shoot them up tout en 3D, d'où la nécessité d'y avoir inclus un chip Super FX. Votre



Un coup de booster permet de passer sous ce porche avant que la porte ne se ferme.

Cette photo révèle bien la puissance du Super FX pour animer de gros objets en 3D, et l'effet spectaculaire qui en résulte !

vaisseau est vu de dos. Il peut tirer, virer dans tous les sens, se balancer, lancer des mégabombes et se propulser en avant ou en arrière (dans certaines séquences, il est même possible de rentrer à l'intérieur du cockpit !). Vous avez le choix entre trois levels distincts (chacun correspondant à un niveau de difficulté), qui aboutissent tous au même stage final : Venom. Si les chemins diffèrent, les trois levels proposent une alternance entre des passages sur des planètes et des séquences dans l'espace. Tous ont un point commun : les univers dans lesquels vous allez évoluer sont fabuleux et vont vous en mettre plein la tête. L'ambiance du jeu est un subtil et agréable mélange de Starblade (la borne d'arcade) et de *Star Wars* (le film).

Plus on progresse dans le jeu, plus on constate que les objets et décors en 3D deviennent gros et impressionnants. Cela permet de découvrir des ennemis et des environnement complètement nouveaux pour des jeux sur consoles. Starfox nous offre un véritable voyage dans l'espace et dans le futur. Cependant, c'est loin d'être un voyage d'agrément, parce que le niveau de difficulté est assez costaud. Comme souvent avec les jeux made by Nintendo, il suffit de choper la technique pour évoluer progressivement, jusqu'à ce que vous finissiez un level et que vous en attaquiez un plus dur. Croyez-moi, Starfox est si bon à jouer, si hallucinant à écouter et si incroyable à voir que, lorsque l'on commence à y jouer, on n'en décroche plus ! ■

L'une des séquences pendant lesquelles vous êtes à l'intérieur du cockpit. Les barres que vous voyez devant s'animent dans tous les sens, et il faut slalomer pour les éviter.. Saisissant !

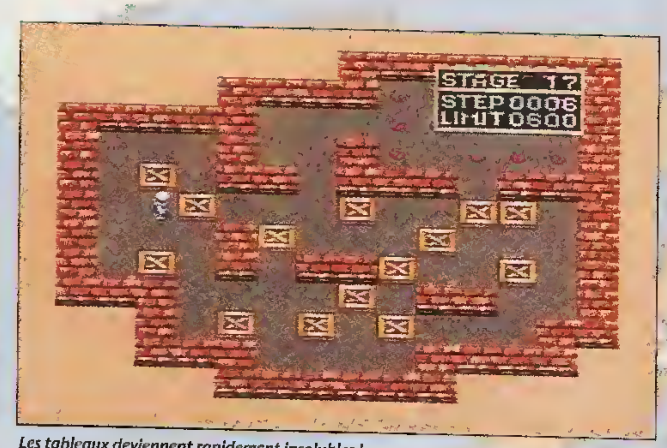
L'un des impressionnants boss de ce jeu . Tout en 3D, bien sûr !

SUPER BOXXLE

◆SUPER FAMICOM◆

Attention, QI élevé demandé !

Allez savoir pourquoi, la girl choisit la plus belle des deux !

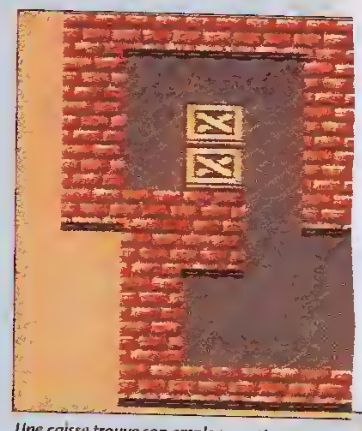


Les tableaux deviennent rapidement insolubles !

Il y a très très longtemps, non pas dans une lointaine galaxie mais dans un ancien numéro de *Player One*, j'avais testé Boxxle sur Game Boy. Test apparemment anodin, si ce n'est que ce petit jeu de réflexion avait déclénché une mini-vague de folie au sein de la rédaction. Rien de comparable, certes, avec l'engouement que sucite toujours Street Fighter II ou même F-Zero, mais déjà suffisant pour que même les compagnes de certains membres de la rédac y passent des nuits entières ! Et pourtant, côté simplicité, tant au niveau des graphismes que de l'idée de base, Boxxle se pose là... Eh bien, à la surprise générale, voici Super Boxxle, le même, mais sur Super Famicom cette fois. J'en connais qui commencent déjà à se prendre la tête !

CONCENTRATION MAXIMALE

Simplifié à l'extrême, Boxxle n'en est pas moins génial. L'histoire de base n'est pas compliquée : la charmante girl qui secoue son arrière-train dans la présentation du jeu se fait brancher par un mec en



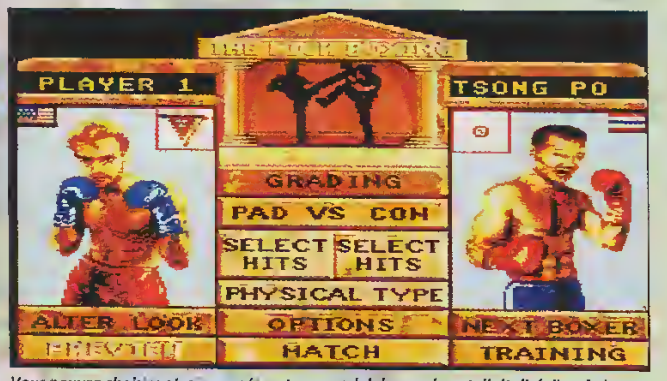
Une caisse trouve son emplacement.

sont toujours aussi succints. La

THE KICK BOXING

LES NEWS

Les frenchies sur Megadrive



Vous pouvez choisir votre joueur (à noter que celui de gauche est digitalisé d'après la figure de l'un des programmeurs de chez Loriciel !).

◆ MEGADRIVE ◆

Voici un jeu assez particulier. Tout d'abord, c'est un jeu français, ce qui est assez rare sur Megadrive pour être signalé ! Programmé il y a un peu plus de deux ans chez Loriciel, il tournait à l'origine sur Atari ST, Amiga, et autres micro-ordinateurs de cet acabit. Ensuite, son nom n'était pas du tout celui que nous coonnaissons : il s'appelait Panza Kick Boxing.

POURQUOI PANZA ?

Tout simplement parce qu'à l'époque, ce brave homme était champion du monde de kick boxing (vous savez, ce sport qui a rendu Jean-Claude Van Damme si célèbre au cinéma). Tous les coups du jeu ont été conçus avec son aide. Mais ce n'est pas tout, car il a également été filmé par les graphistes de Loriciel pour digitaliser chacune de ses positions, afin de les inclure directement dans le jeu. Résultat, un jeu de baston très technique, et proche de la simulation.

ON SE LANCE DANS LE TRICOT ?

The Kick Boxing (donc, ex-Panza !), se compose de deux parties distinctes : l'entraînement et le combat. La partie entraînement est beaucoup plus importante que vous ne l'imaginez. Car dans Kick Boxing, votre joueur dispose d'un catalogue de coups (un peu le « La Redoute » de la baston !), dans lequel vous allez sélectionner un certain nombre de coups (vous ne pouvez pas tous les prendre). Pour progresser, vous vous entraînez à les réaliser. C'est seulement après ce passage obligé que vous pouvez entamer le combat. Original, pas trop mal fait, The Kick Boxing risque cependant de décevoir, par sa technicité, les accros et les inconditionnels de la baston instinctive dont Street Fighter II est la référence. ■

Les News sont réalisées par Crevette.

La salle de gym permet de répéter les coups avant le combat.

Voici le catalogue de coups qui sont à votre disposition.

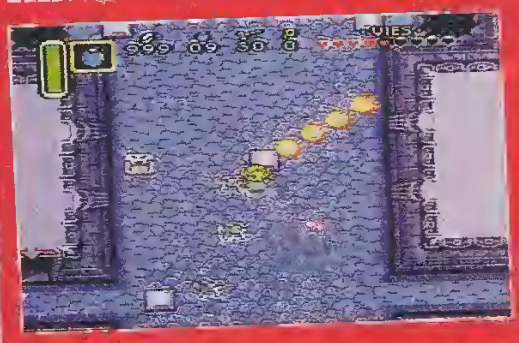
Ça donne sec, en plein match !

TRUCS en VRAC

Salut à tous ! Ici Eddy 50 Hz ! Nous voilà repartis pour vos Trucs en Vrac préférés avec, comme d'habitude, le fruit des tonnes de lettres que vous nous avez envoyées... Continuez comme ça, boys and girls !

David BELLANGER

SUPER NINTENDO
ZELDA III



Voici la méthode pour se débarrasser de l'ogre de Ganon. Mais avant tout, il faut au moins deux flacons de magie, une fée ou de l'eau de vie dans votre équipement.
Dès que Ganon vous lance son rideau de feu, approchez-le plus près à sa hauteur pour lui donner plusieurs coups d'épée (attention à son rideau !). Lorsque des boules de feu apparaissent autour de lui, utilisez la croix bleue qui vous rend invisible jusqu'à la fin de votre magie. Il lera ensuite s'effondrer le monstre de la pièce et le plongera dans l'obscurité. Utilisez alors la lampe de feu sur les deux flambeaux qui se trouvent en haut. Vous le verrez ainsi se téléporter de haut en bas. Quand il s'arrête, donnez-lui un coup d'épée et lancez-lui une flèche lorsqu'il devient bleu. Répétez cette opération jusqu'à sa mort. Mais attention ! Ganon ne se laissera pas faire facilement. S'il vous pousse dans le précipice qui borde la pièce, vous tomberez d'un étage et vous devrez tout recommencer.

Yang LY PAO

SUPER NINTENDO
ZELDA III

Voici quelques endroits où vous trouverez des objets de la quête.
L'arc et le premier pendentif, dans le palais de l'Est. Le gant de force et le second pendentif, dans le palais du Désert. La perle de Lune et le troisième pendentif, dans la tour d'Hera. Le boomerang bleu, dans le château d'Hyrule. L'épée Excalibur et le chapeau magique, dans la forêt Perdue. Le filet à papillons, dans le village Cocorico. Le livre de Mudora, dans la bibliothèque (temple de la Lumière). Le marteau magique, dans le premier palais du monde des Ténèbres. La cape pour être invisible, dans le cimetière.
Le bouclier est vendu par le vieux sur la place du village Cocorico. La lanterne est dans l'auberge du village Cocorico. La flûte est sous un pont où un ermite séjourne (temple de Lumière). La flûte noire est dans le désert, après du voleur avec son pied après avoir préalablement sorti la flûte que l'on trouve dans la maison des bonnes sœurs (dans le monde des Ténèbres).

Sébastien RUISEUX

NES
ADDAMS FAMILY

Dans la bibliothèque, le premier parchemin à droite en entrant ouvre la porte vitrée de la salle de bal. Le troisième ouvre l'étagère qui est à côté de la serrurette. Une fois à l'intérieur, il faut se diriger vers la dernière chaîne et sauter. Ce chemin vous conduira vers la rivière secrète. Voici les lieux où trouver les personnages : la Chose, dans la chambre principale. Wednesday, dans le couloir. Uncle Lurch, dans la bibliothèque. Grand-mère, dans le fourneau. Morticia, après la rivière secrète.

Ludovic COST

SUPER NINTENDO
SUPER ADVENTURE ISLAND

Lorsque vous arrivez devant la pieuvre, placez-vous au centre de l'écran et dès qu'elle vous lance ses poissons, mettez-vous devant elle et tirez lorsqu'elle baisse ses tentacules.

TRUCS en VRAC

Sébastien ALGARA

SUPER NINTENDO
FINAL FIGHT

Pour vaincre Katana, il faut prendre Haggar et venir vers le boss par le haut. Prenez-le sans vous faire toucher, et utilisez la technique du marteau-pilon. Lorsqu'il se relève et se met à courir, faites un coup de pied sauté et recommencez le marteau-pilon.
Pour vaincre Edi-E, vous devrez attraper les adversaires et les projeter vers lui en faisant attention aux tirs qu'il envoie.

Bob LACOGNE

NES
JACKIE CHAN
Au dernier stage, il y a des drapeaux qui lancent des shurikens. Pour le premier, vous devrez vous tenir sur la plate-forme jusqu'à ne plus de shurikens. Pour le deuxième, accroupissez-vous le plus près possible du fil. Ainsi, il ne vous touchera pas.

NES
SKATE OR DIE
En compétition, vous entraînement, vous pouvez changer de circuit. Faites start et select, pour revenir au skate shop. Dans le parcours lava, il y a un passage qui permet de rattraper votre adversaire. Après le grillage (à gauche de l'écran) et à la fin de la course, sautez sur la voiture de police et vous aurez de nouvelles surprises.

Hérim MOULLA

SUPER NINTENDO
KICK OFF

Lorsque vous shootez à côté du but, faites start puis L. Votre but sera validé. (Non vérifié.).

Sébastien CHALLET

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD

Dans le château de Ludwig, quand vous longez le couloir avec les chaînes, allez au fond et vous trouverez une porte et un champignon. Un peu sur la gauche, vous avez un bloc sur le mur et vous devrez sauter. Vous pourrez traverser le mur en prenant votre élan et en sautant sur les blocs que vous verrez. Un tuyau vous conduira ensuite à un stage de bonus.

TRUCS en VRAC

Sébastien DEVIC

SUPER NINTENDO
ZELDA III
Voici comment venir à bout des boss. Avec le premier, utilisez les flèches et, si vous n'en avez pas assez, finissez à l'épée. Pour le deuxième, utilisez votre épée pour le toucher à la tête. Pour le troisième, utilisez votre épée pour le frapper à la queue. Contre Aghanim, utilisez l'épée (NDR : ou votre filet à papillons) pour lui envoyer ses pouvoirs.

Nicolas CAYRE

GAME BOY
ADVENTURE ISLAND
À certains moments du jeu, vous rencontrerez des fleurs qui, lorsque vous les dépassez, font apparaître une espèce de loup qui court. S'il arrive vers vous, sautez et, en retombant, tirez-lui dessus. Vous aurez droit à un bonus sous la forme de Game Boy.

Philippe MARTINI

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART
Dans la deuxième course de la coupe du Champignon (Mushroom Cup), il y a un raccourci. Il faut posséder un champignon qui vous permet de piquer une pointe de vitesse. Dans le virage après le pont, allez tout droit et, lorsque vous roulez sur l'herbe, utilisez le champignon. Vous aurez évité un virage et peut-être gagné une place.

Nicolas COLLERVILLE

GAME BOY
SUPER MARIO LAND II
Voici quelques astuces pour un jeu sensationnel.
Troisième monde, au troisième herisson, il faut se mettre au milieu de la plate-forme et sauter. Ensuite, allez sur le cube et sautez à nouveau. Une vie apparaîtra. Sur la plate-forme du troisième, mettez-vous entre le cube et sauter. Vous aurez des pièces d'un Mario sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de la deuxième taupe, sautez à gauche et un autre cube apparaîtra. Renouvelez cette opération, une fois à gauche et une fois à droite. Vous récupérerez une vie à la fin du level, approchez-vous de la porte et sautez sur le cube deux fois de suite. Une vie descendra.
Mario 2 : entre le deuxième et le troisième groupe de piques, faites apparaître un cube et sautez. Montez dessus et vous récupérerez des pièces. Avec Mario fou, allez de l'autre côté et sautez sur les blocs. Des pièces et une vie vous attendent.

Christophe MINOT

SUPER NINTENDO
PILOTWINGS
Voici une série de codes qu'il nous envoie. Avant cela, il signale également que lorsque vous êtes en parachute ou en rocket belt, vous pouvez vous poser sur les plates-formes mouvantes. Vous aurez ainsi une surprise.

Level 02, 985 206.
Level 03, 394 391.
Level 04, 520 771.
Level 05, 108 048.
Level 06, 400 718.
Level 07, 773 224.
Level 08, 165 411.
Level 09, 760 357.
Level 10, 882 943.

TRUCS en VRAC

Matthieu RAGNATELA

GAME BOY
KIRBY DREAM LAND
Pendant la page de présentation, faites : haut, A, select (tout en même temps). Le jeu sera plus difficile. Si vous faites : bas, B, select. Vous obtiendrez le menu d'options.

Fabrice BOURLON

SUPER NINTENDO
ANOTHER WORLD

Voici quelques codes qui vous aideront certainement.

Niveau 03, LBKG.	Niveau 07, KLFB.
Niveau 04, XDDJ.	Niveau 08, BFLX.
Niveau 05, FXLC.	Niveau 09, BRTD.
Niveau 06, KRFX.	Niveau 10, TFBB.

Sébastien n'a pas de nom.

GAME BOY
MARIO LAND II
Quand vous arrivez au trois tuyaux du début, faites select et vous serez en mode easy.

Un lecteur sans nom.

SUPER NINTENDO
SUPER ALESTE
Lorsque vous apercevez un smiley bleu, tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il devienne marron. Cela vous donnera une vie avec une bombe et trois niveaux de plus pour votre armement.

Yann RAFFRAY

NES
MCDONALDLAND

Chez Birdie Tree House, si vous trouvez les six pièces de son puzzle, allez chez elle. Elle vous enverra chez Grimace. Revenez ensuite chez Birdie et vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Et dans la série « J'ai oublié mon nom ».

GAME BOY
MARIO LAND II
Pour vaincre le boss de la Space zone, il suffit d'être en Mario simple, et de lui sauter sur la tête.

TRUCS en VRAC

Stanislas GAYOT

NES
BATMAN THE RETURN

Quelques codes pour vous amuser avec la chauve-souris :

LPRZ 1-1.	LGZQ 3-1.	WBTZ 5-2.
MDRR 1-2.	GPTW 3-2.	FFHG 6-1.
NMLL 2-1.	KHCN 4-2.	CKQG 6-2.
NWKI 2-2.	QGVN 5-1.	GPZT 7-1.

Un lecteur prénommé Charly.

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
Dans la Doghnuts Secret House, à un moment, vous trouverez une porte dans le vide, entourée de quelques blocs jaunes. Il faut prendre le bloc d'échange P et le porter près de la porte. Sautez dessus et les blocs se transformeront en briques contenant des points d'interrogation. Frappez ensuite le bloc qui se trouve en haut et grimpez sur la liane. Dirigez-vous vers la droite et vous aurez une porte pour accéder à un fantôme plus gros que les autres que vous devrez affronter.

Jérôme BRANCHET

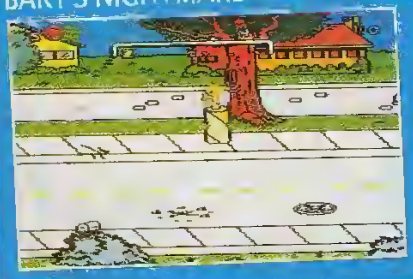
NES
TERMINATOR II
Au level 1, si vous prenez appui sur une plate-forme (pour éviter des ennemis par exemple), vous pourrez détruire vos ennemis en leur sautant dessus trois fois sur la tête.
Au level 2, si vous [illegible] sur le capot d'une voiture, vous faites apparaître une option (1 continue).
Pour tuer le [illegible] à la troisième [illegible], sautez-lui sur la tête dès qu'il arrive. [illegible] et recommencez [illegible], sautez à nouveau aussitôt sur sa tête. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive sous la [illegible] d'acier en fusion.

Julien DIKI

NES
SUPER MARIO III
Au monde 1-2, il y a un 1up caché à la première plante. Pour l'obtenir, montez sur le tuyau et sautez légèrement à droite.

Un lecteur sans nom.

SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE



Dans le niveau du dessin animé « Itchy and Scratchy », au moment où vous arrivez à l'endroit qui comporte les lampes de salon et l'extincteur, placez-vous à côté de la lampe qui largue des ampoules. Ensuite, lorsqu'une ampoule sort pour exploser, tirez dessus et vous pourrez gagner jusqu'à quatre vies. Sauf si vous possédez déjà quatre vies.

Boris GIRARD

GAME BOY
F1 RACE
Sachez qu'avec une voiture de type B, il est tout à fait possible de bénéficier du phénomène d'aspiration bien connu des pilotes. Pour cela, placez-vous à 350 km/h derrière un adversaire. Vous pourrez monter jusqu'à 380 et le dépasser comme un pro.

TRUCS en VRAC

Cédric CHAPERT

NES

TIME LORD

Pour attraper la boule au niveau du Western, placez-vous en bas de l'écran à droite de façon à laisser un morceau de la boule dépasser. Prenez ensuite le pistolet, sautez et tirez. Le ciel deviendra bleu si vous touchez la boule. En avançant et en tirant dans la boule vous pourrez l'avoir.

Alexandre MONTFERRAT

MEGADRIVE

SPLATTER HOUSE II

Voici des codes pour accéder aux différents niveaux de ce jeu gore.
Niveau 02, EDK, NAI, ZOL, LDL.
Niveau 03, IDO, GEM, IAL, LDL.
Niveau 04, ADE, XOE, ZOL, OME.
Niveau 05, EFH, VEI, RAG, ORD.

Christophe BEAU

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER

En mode exhibition, prenez 1P vs 2P. Ensuite, si le second joueur veut prendre l'équipe Nintendo, il faut qu'il presse start, B et A, sans relâcher. Cela jusqu'à l'option qui permet de sélectionner les équipes. Le second player sera sur l'Argentine et il faut qu'il presse le bouton B.

Cédric MULLER

MEGADRIVE

ECCO THE DOLPHIN

Voici une série de codes qui nous viennent d'un lecteur qui a fait des efforts surhumains pour terminer le jeu.
Undercaves : FIIXKBI.
The vents : QODLFBZ.
The lagoon : HTWELFBR.
Island zone : KJWILFBP.
Ridge water : TGMMLFBO.
Open ocean: RVRXLFBR.
Ice zone : TAVMOFBU.
Hard water : RCDJOFBZ.
Cold water : HFMFOFBX.
Deep water : QXLPLFBE.
The Marble sea : ZHKTNFBC.
The library : AXDXNFBQ.
Deep city : RGWPNFBB.
City of Forever : VOBBOFBE.
Jurassic beach : LOZARCBS.
Ptéranodon pond : TKTERCBU.
Origin beach : JHNIRCBF.
Triobite circle : FPGMRCBG.
Dark water (boss) : LMZPRCBF.
The tube : UYRNAAIF.
Welcome to the machine : MBZJAAID.
The last boss fighting : FEGWBAIU.

Damien BLOND

MEGADRIVE

SONIC 2

Quelques astuces pour vaincre les deux derniers boss. Dans Egg Death Zone, vous devrez ainsi combattre le sosie de Sonic et le robot géant de Robotnik. Pour le sosie de Sonic, il suffit de lui sauter sur le devant de la tête lorsqu'il n'est pas en boule. Faites très attention car il est rapide. Si vous voulez gagner du temps, vous pouvez rebondir une seconde fois sur sa tête. S'il se transforme en boule de fer, observez bien ses déplacements car il ne fait presque jamais la même chose.
Pour battre Robotnik : quand le robot apparaît pour la première fois, il est inoffensif et il faut le laisser disparaître en hauteur. Ensuite, déplacez Sonic vers le mur de droite et sautez dès que vous voyez le viseur se pointer sur Sonic. Sautez deux fois verticalement, puis la troisième fois sur la gauche. Le viseur est devenu invisible sur la droite de l'écran. Il faut que Sonic soit très proche pour prendre son élan et sauter sur le robot.

TRUCS en VRAC

Franck MAZIÈRES

MEGADRIVE
THUNDER FORCE IV
Pour obtenir 99 vies dès le départ, il faut aller dans le menu d'options et mettre 0 vie puis lancer le jeu.

Jean-luc Gouvier

MEGADRIVE
GHOULS'N GHOSTS

Voici comment vaincre les boss :
Niveau 1 : si vous possédez l'armure d'or et la lance, ramassez le sorcier noir et dissolvez-vous ensuite sous sa tête. Libérez le pouvoir lorsque l'oiseau se tête. Si vous avez perdu votre armure, recollez le plus possible en lui tirant dessus.
Niveau 2 : restez bien au milieu de l'écran et tirez-lui dessus lorsqu'il atterrit.
Niveau 3 : allez le plus à gauche possible et tirez dessus.
Niveau 4 : il faut faire exploser ses cœurs. Placez Arthur sur les bords et tirez en position accroupie, sur les cœurs.
Niveau 5 : essayez d'avoir les dragons bleus. Lorsqu'ils se transforment en sablier, courez vous placer dans la direction opposée. Il faut répéter l'opération sept ou huit fois.

Olivier MOUSSEAU

MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG

Spring Yard Zone : quand vous arrivez au ressort juste après les escaliers, sautez dessus et allez vers la gauche. Vous trouverez quelques anneaux. Après la chute dans la fosse en U, allez en haut, et continuez sur la droite. Quand vous serez à l'eau, sautez droite sur de droite puis continuez votre chemin vers la droite, vous trouverez des anneaux et une vie. Prenez la rampe en haut, ensuite empruntez le tuyau qui se trouve dans la courbe. Allez toujours vers la droite. Une fois arrivé aux deux ressorts rouges, prenez celui du bas et appuyez vers la droite, vous entrerez dans une salle. Pendant la chute dans le couloir en U, mettez-vous en boule afin de prendre de la hauteur puis essayez d'entrer dans le mur de droite. Quand vous serez en haut, vous trouverez des bottes et une invincibilité. Par ailleurs, avant les derniers escaliers mobiles, il y a une fosse avec les ressorts. Utilisez-les pour monter sur une plate-forme mobile. De là, allez vers la droite afin d'aller aux autres plates-formes et vous trouverez alors une vie et des anneaux.

Henri BERGER

MEGADRIVE
GYNOUG
Si vous sélectionnez option, que vous vous placez ensuite sur control et que vous appuyez 10 à 15 secondes sur A (sans relâcher), alors vous verrez apparaître le select stage.

Henri BERGER

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

Pour vaincre le super ordinateur, utilisez deux fois la bombe quand le cerveau apparaît.
Pour vaincre le robot, utilisez deux fois Mijin, puis achevez-le avec les shurikens.
Le super héros se bat en utilisant d'abord le sort Mijin pour faire disparaître Spiderman. Ensuite, frappez sa seconde forme avec Kurin ou avec le triple saut plus les shurikens.

TRUCS en VRAC

Olivier FLÉMON

MEGADRIVE

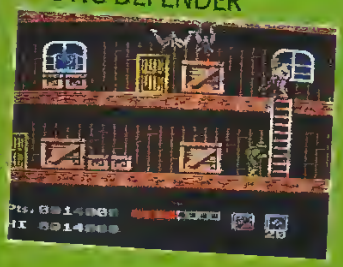
CENTURION : DEFENDER OF ROME

Un cheat mode pour voir le générique de fin. Branchez la manette sur le port 2 et appuyez sur start quand le logo s'affiche. Les codes pour être un consul avec 500 talents : JVMA, 14BK, TH5Q, 6ANK, V55T, AHCJ. Pour un consul avec 1 000 talents : E5JA, JPE., 5555, 55MZ, H55W, JLWD. Classe ! ! !

Olivier FLÉMON

MEGADRIVE

MYSTIC DEFENDER



Dans le niveau 2, au niveau de la lave, utilisez les flammes. De même, pour le boss du niveau des araignées. Conservez vos éclairs et ne les utilisez que pour le dernier boss (huitième round). Quand vous n'avez plus d'éclairs, prenez le tir normal et viser le cœur de la bête. Pour les boss. Au niveau 1 : placez-vous en haut du deuxième arbre, accroupissez-vous au bord de la branche et utilisez le sortilège du feu. Au niveau 2 : chargez le pouvoir des boules au maximum et lâchez-les lorsque vous voyez un des monstres. Au niveau 4 : sautez sur la troisième plateforme et utilisez le premier pouvoir en faisant attention que les deux têtes remontent. Au niveau 5 : pour ce monstre, utilisez la flamme en évitant les projectiles ennemis. Au niveau 7 : utilisez l'éclair et le feu, ensuite, quand il tire des flammes, glissez-vous sous lui. Pour le dernier monstre : mettez-vous en bas à gauche et prenez la magie qui envoie plein de boules, utilisez-la sans arrêt et sans bouger.

Olivier FLÉMON

MEGADRIVE

LAKERS VS CELTICS

Voici le code du septième match de la Finale : 5VZ KJT S3C MGK SV6 HGK SZL CJT.

Jérôme ERMMELIN

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Les trois clés sont dans les trois chambres de L'Altar, au niveau 8 du passage du château. Pour obtenir une clé, pénétrez dans une des trois chambres, placez-la sur la table et utilisez les pierres suivantes.

1 • Clé de la Vérite (partie nord-ouest du level 8) : bleue, verte, pourpre, blanche.

2 • Clé de l'Amour (partie ouest du level 8) : orange, verte, jaune, blanche.

3 • Clé du Courage (partie nord-est du level 8) : orange, rouge, pourpre, blanche.

Pour aller à la conquête des abysses, il faut atteindre le niveau 8, avoir engagé les huit classes, avoir acheté des Magics Wands, des arcs magiques, et des haches magiques, mais surtout avoir beaucoup de sorts.

Jérôme ERMMELIN

MASTER SYSTEM

CALIFORNIA GAMES

Pour le surf, un conseil : après quelques virages, foncez en conservant la planche horizontale. Quand vous ne voyez plus la vague, faites un saut et un tour complet sur vous-même en retombant, vous obtiendrez un très bon score.

TRUCS en VRAC

Cédric PREST

MEGADRIVE
PHANTASY STAR III

Pour accéder à la génération de Nial. Commencez par libérer Alair (sœur de Lune) dans Divisia, la quatrième planète. Sur cette planète, partez dans la direction sud-ouest où vous trouverez les Sub Parts et la clé du rebelle Ryan, qui se joindra à vous. Repartez sur Arida, au bas de cette ville se trouve un filet d'eau. Collez-vous sur le filet d'eau et vous trouverez un passage qui mène à une autre dimension. Cherchez Laya qui se trouve à Mystoke pour qu'elle vous fournisse le Laya's Pendant. Vous pourrez l'utiliser dans tous les temples Layans. Poursuivez votre chemin en direction de la ville qui se trouve dans le quatrième monde en utilisant les temples. Dès que vous y êtes, placez-vous sur le sentier de pierres blanches en vous dirigeant vers la droite. Une fois dans le satellite, cherchez et combattez Lune avec Aclair et Laya.

Pour la génération Aron. Comme vous devez faire l'aventure à quatre, cherchez Laya. Elle est au même endroit que dans la génération Nial.

Voici un conseil pour trouver les cinq armes légendaires. Vous avez déjà sur vous le Laya's Bow et le Lune's Slasher. Pour l'Orakio Black Sword, vous la trouverez dans le premier monde mais il faut utiliser les Aqua Parts. Ensuite, rendez-vous au temple sous-marin. Pour le Mium's Claw, il vous faut l'arme précédente pour la trouver. Partez sur Arida, du côté du désert, vous devrez trouver une femme qui ressemble à Mieu. Pour The Sirene shot, elle se trouve sur l'île du Sage (Sage Island) dans le labyrinthe du cinquième monde. Pour activer vos armes, retournez à Skyhaven (la ville flottante du pays Gelé). Ensuite, retournez sur l'île flottante du dernier continent, mais avant tout vous aurez affaire à Rulakin et à Dark Force. Lorsque vous sortez du cachot, achetez le Short Sword. Partez au village situé sur l'île, et parlez avec tout le monde. Après, rendez-vous à l'endroit où est Mieu. Elle se joindra à vous pour aller dans la ville où il y a un bateau. Parlez à un petit vieux qui acceptera de vous amener sur un île que vous allez explorer. Sur l'île, vous trouverez une grotte que vous visiterez et Lyle qui vous donnera le saphir. Ensuite, reprenez le bateau et visitez la grotte qui se trouve complètement à l'est du village. À l'autre bout de cette grotte, il y a une sortie qui vous conduira dans la ville d'Aquaria. Partez au village, puis à l'entrée invisible du labyrinthe qui se trouve entre deux ruines. En sortant du labyrinthe, vous débarquerez sur Tridia. Dirigez-vous vers le village puis vers la grotte où vous trouverez Wren qui se joindra à vous. Allez à la station météo, et ne visitez que le premier étage. Lyle sera là et acceptera de venir avec vous avec la machine qui contrôle le temps. Ensuite retournez sur Aquaria. Reprenez le bateau et dirigez-vous vers le palais de Shuskoran où vous devrez combattre Lyle pour que Lend soit avec vous. Revenez à la station météo et visitez maintenant le deuxième étage. Prenez la deuxième machine et partez pour Aquaria. Puis rendez-vous au nord de Shuskoran, la mer s'ouvrira ainsi que la ville de Gille. Partez dans le château car votre bien-aimée s'y trouve.

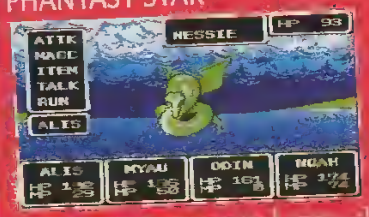
Éric PETIT-JEAN

MEGADRIVE
QUACKSHOT

Dans la pyramide égyptienne à la première échelle, lorsque vous êtes tout en haut, continuez à tirer vos ventouses et grimpez sur le mur de droite pour découvrir une salle secrète. Faites la même chose sur le mur de face et vous arriverez à la fin du niveau.

Julien MATHI

MASTER SYSTEM
PHANTASY STAR



Pour trouver Myau, achetez le Road Pass et le passeport. Prenez l'avion et dirigez-vous sur Motavia à Paseo. Ensuite, allez chez un marchand qui vous échangera l'animal contre le Laser Pass. Pour Odin, dirigez-vous au sud de Camelot. Au bord de cette grotte, vous trouverez un homme changé en pierre. Pour lui rendre la vie, il faut utiliser l'Alsoline que Myau porte au cou. Pour Noah, trouvez le Cube dans une grotte du nord de Sorm. Ensuite, dirigez-vous vers l'aéroport et direction Paseo. Le gouvernement vous donnera une lettre pour Noah, le chef général d'Alis et ses compagnons. Noah se trouve dans une grotte au nord de Paseo.

TRUCS en VRAC

Julien MATHI

MEGADRIVE

ARNOLD'S PALMER GOLF

Voici un code qui vous permettra d'être premier au classement mondial avec 1 000 000, et 40 000 points d'avance sur le second après le premier round : AAQh TATi IKAA, EFBQ IKGi DAVR, QQoo AAr2 w7ZK. Vous pouvez aussi finir champion du monde : Rwrw -uCF AIER, L612 edgA ATqL, moOQ EAUW FSBK.

Xavier MONTREL

MEGADRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

Au niveau 1-2, allez vers le bas à droite, vous traverserez une série de pics. Plus loin, il y a un ressort rouge. Vous le prenez et il vous amène directement sur une vie et une vingtaine d'anneaux. Au niveau 2-1, juste après la première descente, il y a un bloc de pierre qui bouge verticalement, attendez qu'il soit en bas et allez à gauche, il y a 30 anneaux. Au niveau 2-2, au-dessus du premier bassin de lave, il y a 10 anneaux et une protection. Ensuite, après le deuxième bassin, il y a une descente, allez en bas vers la gauche, il y a 20 anneaux. De plus, quand il y a deux jets de lave qui vont de haut en bas, allez à gauche, il y a l'invincibilité. Dans le niveau 3-1, après la descente, il y a un bouton, appuyez dessus et montez vite sur la plate-forme de droite, ensuite allez à gauche, il y a la protection et 10 anneaux. Ensuite, lorsqu'il y a des blocs qui bougent de haut en bas, descendez et prenez le ressort de droite, ensuite sautez à droite, il y a un passage secret avec 10 anneaux. Au niveau 3-2, montez le plus vite possible à gauche, il y a 20 anneaux et l'invincibilité. Dans le niveau 3-3, après les ressorts, montez sur la plate-forme et allez à droite, il y a 10 anneaux et l'invincibilité. Ensuite, au moment qui fait déclencher un bloc vers la droite, essayez de passer derrière le bloc, ne prenez pas le ressort, mais allez à droite, il y a 2 anneaux et la protection. Au niveau 4-3, sur une pente qui va de la gauche vers la droite, il faut sauter et il y a 10 anneaux. Au niveau 5-1, au départ, il y a un escalier qui empêche de prendre la vie, allez un peu à droite pour ne plus la voir et revenez, normalement vous pouvez la prendre. Au début du niveau 5-3, il y a une bascule. Allez dessus et utilisez-la pour aller le plus haut possible. Allez à gauche, il y a un passage secret avec l'invincibilité. 10 anneaux et une vie. Ensuite, allez le plus haut possible dans le vide, et cherchez un mur à droite de l'écran, vous récupérerez 30 anneaux et l'invincibilité.

Olivier BROSSARD

MEGADRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL

Voici quelques codes pour les équipes de New York et de Los Angeles.

New York vs Denver : 0474430.
New York vs Kansas City : 0474115.
New York vs Pittsburg : 0474442.
New York vs Miami : 7474415.
New York vs Cincinnati : 0474455.
New York vs Houston : 7474410.
New York vs New England : 2474362.
Los Angeles vs Denver : 5474420.
Los Angeles vs Kansas City : 5474660.
Los Angeles vs Pittsburg : 5474364.
Los Angeles vs Miami : 5474424.
Los Angeles vs Cincinnati : 5474560.
Los Angeles vs Houston : 5474365.
Los Angeles vs New England : 5474425.

Voici les codes de deux ou trois finales où, pour jouer, il faut prendre Play Off New et rentrer les codes.

Cincinnati vs LA : 0472537.
Buffalo vs Chicago : 7575741.
Houston vs Atlanta : 7777333.
Denver vs Philadelphie : 7770000.

TRUCS en VRAC

Gregory MANSTER

MASTER SYSTEM
DONALD DUCK
Voici quelques trucs utiles pour battre les boss.
Pour le premier boss, sautez tout de suite sur la branche qui se trouve sur votre gauche. Le lion va vous sauter dessus. Évitez-le en sautant vous aussi sur place. Dès qu'il est passé sous Donald, il s'arrête un instant. Alors, sautez sur sa tête pour le toucher et reprenez votre place sur la branche. Répétez cela huit fois.
Pour détruire le corbeau de la pyramide, grimpez sur la tête du serpent. Puis si vous possédez le marteau, donnez des coups à ce volatile.
L'ours du bois du Nord : vous devez lui sauter sur la tête une fois et rester sur la branche centrale d'un des deux arbres. Ensuite, il va vous attaquer, évitez-le une fois et faites avancer légèrement Donald sur la branche. Il faut que le bout de son pied dépasse sur le bord. Il viendra de lui-même sous vos pieds.

Jean-Luc DERVANT

LYNX
SCRAPYARD DOG
Pour aller directement au Forest World, allez aux toilettes, près du bureau bleu dans la deuxième décharge. Appuyez sur direction bas pendant que vous êtes dans les toilettes. Une porte apparaît, frappez à cette porte et vous vous retrouverez directement dans la forêt.

LYNX
GATES OF ZENDOCON
Au début du jeu, appuyez sur option 1. Entrez le code Tryx. Dès le début de ce stage, dirigez-vous le plus rapidement possible, en bas à droite de l'écran. Dans votre élan traversez la plate-forme sur laquelle avance les chars. Ensuite, allez vers la droite et terminez le stage. Vous allez maintenant traverser un stage délirant où vous devrez tirer sur les têtes digitalisées des auteurs du jeu. Vous pourrez y récupérer également toutes les armes disponibles dans le jeu.

Henri BERGER

MEGADRIVE
LAKERS VS CELTICS
Voici le code du match de la finale : SVZ RJT S36 MGK SV6 HGK SZL CJT.

Emmanuelle GARICK

NEC CORE GRAFX
ALICE IN WONDER LAND

Voici quelques méthode pour anéantir les boss de ce jeu.
Pinocchio : attendez qu'il se remonte entièrement et sautez-lui sur la tête. Répétez l'action plusieurs fois. Le Chien : allez dans le coin opposé à celui où il apparaît. Attendez qu'il saute sur vous pour passer en vitesse sous lui et lui tirer dans le dos (je sais, c'est lâche, mais bon !). Le Loup : il faut lui sauter sur la tête en évitant les tirs venant du haut. Le Roi : il faut surtout ne pas rester sur le sol. Il faut sauter, car lorsque le Roi saute et atterrit, vous serez pétrifié pendant quelques secondes. Sinon, il faut lui sauter sur la tête. La Lamie : Il faut lui tirer dessus et lui sauter sur la tête. Il faut sauter avant qu'il atterrisse. Une fois morte, elle se transforme en un monstre affreux auquel il faut tirer dans les yeux. Un serpent sortira de son ventre. Sautez-lui sur la tête et profitez-en pour vous propulser sur la tête du monstre.

Alain FEROUGI

LYNX
SCRAPYARD DOG
Au début du niveau 1 de la forêt, entrez dans le petit magasin dans l'arbre. Ressortez et vous verrez que le serpent qui était sur la branche n'est plus là. Montez sur la souche, sautez et accroupissez-vous : une porte apparaîtra. Entrez et vous arriverez directement au niveau 1 du monde de Glace. Vous devez être petit pour pouvoir y rentrer.
Pour tuer Mr Bio, sautez sur le dossier du trône et faites un grand saut pour arriver derrière lui. Suivez-le de près, en lui tirant dessus qui lui donne de pour lui ne sert à rien.

TRUCS en VRAC

Voilà c'est fini. En attendant, je laisse la place à l'ami Crevette, qui pétille d'impatience de vous faire profiter du plan mensuel contenant (une crevette qui pétille... on aura tout vu !).

LE PLAN DES LECTEURS

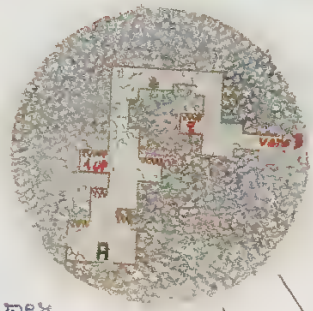
Salut les kids, comme tous les mois, j'ai sélectionné le meilleur plan des lecteurs. Rien de tel pour vous faire profiter d'un trucs Player One. Ce mois-ci, c'est le charmant et délicieux Sophie Bouchet qui fait redescendre plaisir, que les filles se mettent aussi à nous envoyer des plans) pour son petit plan sympa de Dream Master sur NES. Bravo Sophie, merci pour votre lettre et votre cartouche.

Vous aussi, vous pouvez vous en envoyer aussi, cadeaux. Nous regardons TOUS les plans que nous recevons et, plus tard, vous aurez peut-être le prochain à être sélectionné...

Ciao à tous,
et rendez-vous
le mois prochain !

Pour nous écrire :
PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.

Little Nemo
DREAM MASTER
SUR N.E.S NIVEAU 4



légende :
- boîte à pharmacie
- potion regénérante
- clefs

astuces :
- Utiliser le bernard l'hermite pour creuser dans le sable.
- Pour arriver dans le passage secret, collez-vous au mur noté sur le plan : "vers A"

GÉNIES en ACTION

Hello ! Après ce petit temps d'absence (entre le numéro précédent et celui-ci), voici des codes encore plus classes et ORIGINAUX. Et puis, une bonne nouvelle, vous avez maintenant des codes Game Genie et des codes Pro Action Replay...

GAME GENIE

Wesley de ARBURN

NES
BATTLE TOAD

Pour avoir un niveau sauté et en obtenir certain qui sont inaccessibles, voici un code qui devrait plaire à beaucoup d'entre vous :
EYSAUVEI
Dans la série « c'est encore plus fort », voici un code qui vous permettra de donner des coups de poing rapides :
AEUZITP
Pour continuer dans le fun, voici des codes pour choisir les niveaux.

Stage 8 : AAXAALAE.
Stage 9 : PAXAALAE.
Stage 10 : ZAXAALAE.
Stage 11 : LAXAALAE.
Stage 12 : GAXAALAE.
Stage 13 : LAXAALAE.

GAME GENIE

Ludovic HENTRY

NES
RAD RACER
Si vous souhaitez jouer sur des circuits qui possèdent un seul virage, entrez ce code : **KAAGAK**.

GAME GENIE

Ludovic HENTRY

NES
SUPER MARIO
Pour rendre Mario invincible : **EZLIVO OZLIVO + XZLIVO NZLIVO.**

GAME GENIE

Fabien NIGAY

NES
WORLD CUP

Si vous êtes un accro de World Cup, voici un code qui permet d'avoir une force de frappe moins puissante. Cela rendra le jeu plus dur : **LLLLLL.**

GÉNIES en ACTION

GAME GENIE

Guillaume RIOU

NES
TORTUE NINJA

Voici un code qui vous permet de jouer à un niveau bonus : GGGG. Avec celui-ci, vous pourrez traverser les murailles et tout ce qui vous fait obstacle : IIIIII. Pour finir, un code qui fait disparaître la tortue si vous appuyez sur A : KIIOOT.

GAME GENIE

René FEBVRE

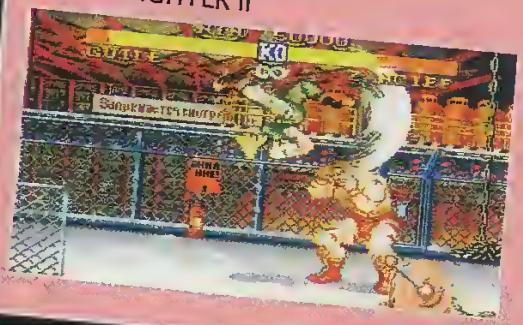
NES
SUPER MARIO BROS
Pour monter sur le château de fin de niveau et passer à travers les cheminées : ENTPGK.

Notre gagnant du mois est Ludovic HENTRY !

PRO ACTION REPLAY

Nicolas DIGUET

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II



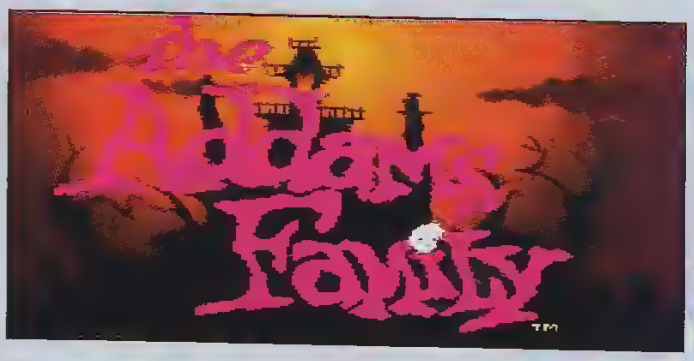
Ce code paralyse votre adversaire après un saut : **7E0EB202**.
Voici des codes qui rendent votre perso plus fort mais pas invincible : **7EOFB201** et **7E01FEB3**.
Pour que votre Dragon Punch soit plus puissant et que vous puissiez le faire plus souvent : **7E00B35B0**.
Pour annuler les Hadokens, Sonic booms et autres babioles en tout genre, que vous pouvez lancer sur les combattants que vous rencontrez (le jeu en sera plus difficile) : **7E0CB202**.

Bon, ben les enfants, ce sera tout. Ah ! j'oubliais ! Si vous souhaitez envoyer des codes pour le Game Genie et le petit nouveau de la bande, je parle du Pro Action Replay, sur Super Nintendo ou Megadrive, n'hésitez pas et creusez-vous les neurones...

Comme d'habitude, les codes seront vérifiés par notre équipe et le meilleur gagnera un cadeau. Envoyez vos codes en précisant vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone à :

50 Hz, GÉNIES EN ACTION
PLAYER ONE
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

Bonne chance et que le génie soit en action...



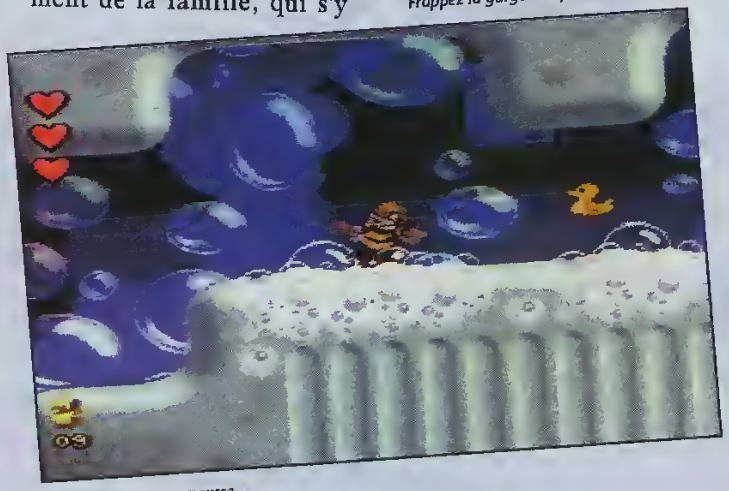
Pugsley, Morticia et tout leur gang de zombies pas sérieux reviennent hanter les écrans multicolores de nos après-midi ludiques. Tra-la-la !

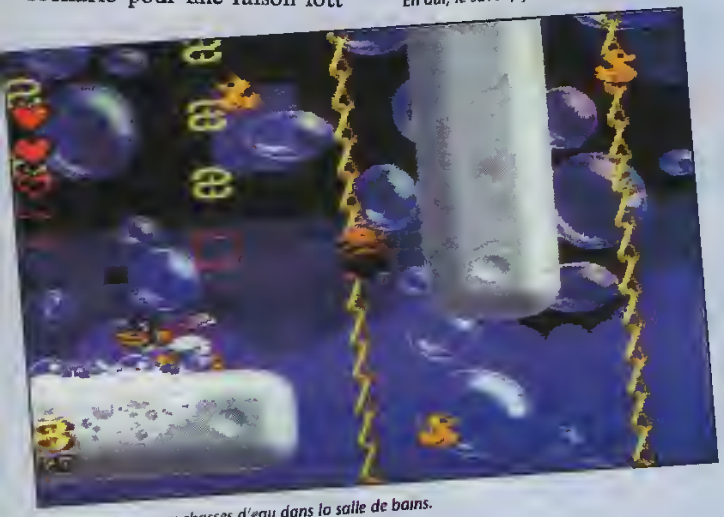
Les Addams, à *Player*, on les adore ! En série TV, en dessin animé, en jeu vidéo, on ne se lassera jamais d'assister aux exploits de cette famille d'allumés surnaturels. Après un premier épisode fabuleux sur Super Nintendo, Ocean s'est remis au travail pour nous concocter un second volet tiré cette fois-ci du dessin animé qui fait un malheur aux États-Unis. Le résultat est carrément sublime !

J'AI PAS TOUT COMPRIS

Ayant testé une Eprom (une version finie sans notice), je ne m'étendrai pas sur le scénario pour une raison fort simple : je ne le connais pas. Sachez simplement que, cette fois, c'est Pugsley, le garnement de la famille, qui s'y colle. Dans ce jeu de plate-forme, il devra récupérer, dans la joie et la bonne humeur, des objets aussi divers que de l'encre de pieuvre, un vieux fromage, du venin d'araignée, de la flamme de dragon, des sous-vêtements et des gants de magicien. M'est avis que les ingrédients d'une potion magique sont derrière tout ça. Pas vous ? Mais après tout, qu'*eskonenapéter* du scénario, tant qu'on a le jeu !

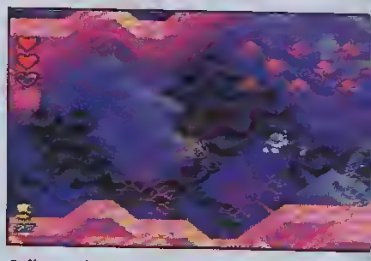
Frappez la gargouille pour ouvrir la barrière.


Eh oui, le savon, ça mousse.


Pugsley grimpe aux chasses d'eau dans la salle de bains.

LE 10 000 MÈTRES CARRÉS DES ADDAMS

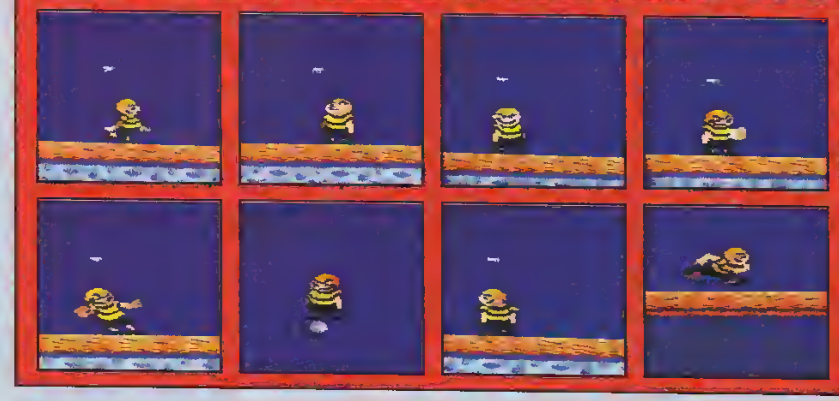
Pugsley doit donc explorer toutes les salles du gigantesque manoir familial. Gigantesque est d'ailleurs le terme qui s'impose puisque chaque niveau se divise en au moins une dizaine de sous-niveaux, eux-mêmes de taille impressionnante. Parvenir jusqu'au premier boss vous occupera déjà un bon bout de temps... Après avoir fait votre toilette dans une salle de bains infernale remplie de chasses d'eau géantes, de canards et de crabes (???), Pugsley se retrouvera rapetissé à la taille d'une grenouille pour explorer le labo de l'oncle Fester. Toujours plus fou, toujours plus « Addams », le niveau suivant vous mènera à l'intérieur d'une boule de cristal pour combattre des chevaliers et grimper le long de chaînes rouillées dans des châteaux médiévaux. Dans le grenier, des souris nettement plus agressives que le hamster de


Galère, galère, la traversée des niveaux aquatiques.

Pugsley rencontrera chaque membre de la famille au cours de son aventure.

Chris vous attendent au milieu d'engins destructeurs en tout genre. Le clou de ce level reste les boulets de canon. Vous serez en effet amené à sauter sur ces projectiles pour vous déplacer jusqu'à des endroits inaccessibles. La cave, pour finir, n'attend que les plus persévérants d'entre vous : s'il est possible de faire les autres levels dans le désordre, celui-ci ne s'ouvre qu'une fois le labo traversé. Dans la grande tradition Mario, Pugsley se débarrasse des innombrables ennemis qui l'attaquent en leur sautant dessus.

PUGSLEY SOUS TOUTES LES COUTURES



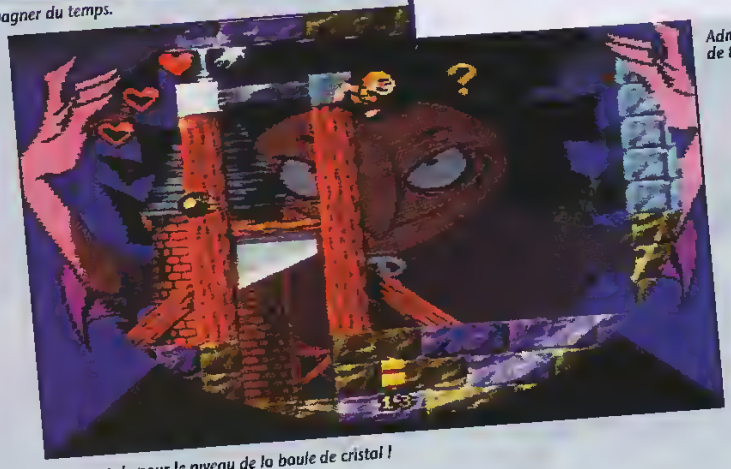
S'il n'est pas très beau, le personnage de Pugsley a au moins le mérite de bénéficier d'une palette de mouvements conséquente. Fin du fin, si vous le laissez seul quelques secondes, il fait une grimace, mange un sandwich et regarde nerveusement de droite à gauche.

JE N'Y CROIS PAS

Je ne souffrirai aucune contestation : ce jeu est l'un des plus beaux, pour ne pas dire le plus beau, de la Super Nintendo. Il est d'ailleurs assez marrant de voir l'effet que produit cette cartouche sur un possesseur de Neo Geo normalement constitué. D'abord, il commence à blémir ; ensuite des tremblements nerveux agitent son échine avant que le pauvre homme se jette par la fenêtre en hurlant à la mort. Comme vous avez certainement dû tomber en arrêt devant les photos qui illustrent cet article, je pense qu'il n'est pas utile de trop m'étendre sur l'effet visuel provoqué par Addams 2. Oh !... et puis si après tout. C'est tout bonnement incroyable et encore plus beau sur écran que sur papier ! Aucune photo ne parviendra jamais à rendre la richesse des couleurs qui illuminent le moindre décor. De plus, on est submergé par les effets de transparence utilisés à pamoison et les scrollings sur plusieurs plans. Bref, regardez et dites-vous que c'est encore plus beau dans la réalité. Imaginez qu'en plus ça bouge de partout (le niveau de la salle de bains, avec ses bulles de savon, est carrément hallucinant de beauté), que les scrollings tuent et que les musiques, somptueuses, collent vraiment bien à l'action. Et je ne parle pas des bruitages digitalisés. Les bestioles possèdent chacune leur cri et, dans les passages particulièrement riches en ennemis, c'est une vrai ménagerie. Après avoir vu Addams, j'en suis sûr maintenant : Dieu existe. Sinon, qui aurait inventé tant de beauté ?

Un passage secret dans la roche permet de gagner du temps.

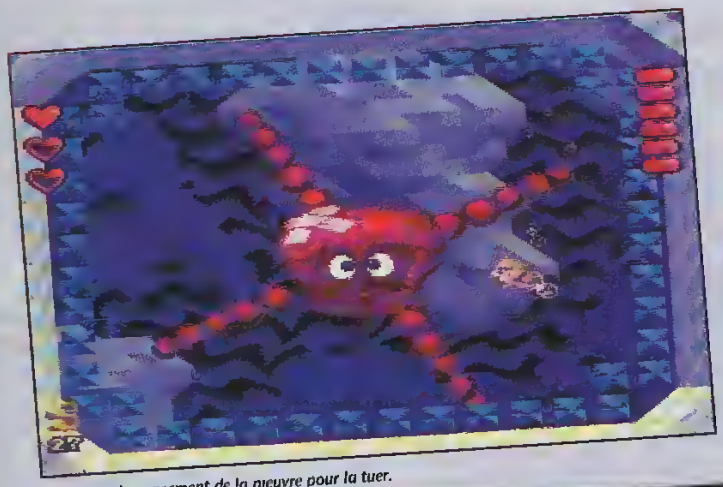
Admirez la manière dont Addams 2 gère les effets de transparence de la Super Nintendo.



Classe totale pour le niveau de la boule de cristal !

MAXI FUN, MÉGA PRISE DE TÊTE

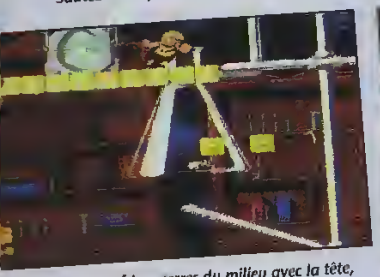
On n'est pas ici devant une de ces baudruches qui se dégonflent une fois les premières heures de jeu passées. C'est même plutôt le contraire :


Sautez sur le pansement de la pieuvre pour la tuer.

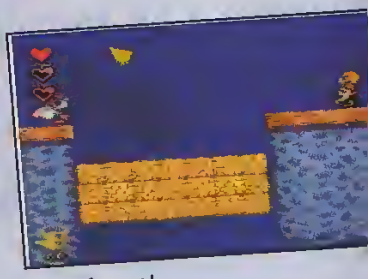
LES TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

- *Essayez de traverser systématiquement les murs pour trouver des warp zones et des salles secrètes.*
- *Donnez des « coups de boule » dans tous les rochers et les gargouilles que vous rencontrez.*
- *Sautez un peu partout pour trouver des bonus.*
- *N'oubliez pas que vous pouvez rebondir sur les animaux.*

ces merveilles, apprêtez-vous à en baver. Mamma mia, je n'avais jamais vu un jeu aussi dur ! Ne comptez que quelques minutes de survie lors des premières parties, et encore, je suis optimiste ! Pour vous donner une idée, notre amie Yoda de *Nintendo Player*, qui est pourtant une fine gâchette (ex de la hotline oblige), a galéré sur cette cartouche pendant une quinzaine de jours. Elle se souvient encore avec horreur des six jours passés à chercher UN (oui, j'ai bien dit un) monstre. Et c'est vrai qu'il y a des passages vraiment très galères dans ce jeu, si galères que vous aurez souvent envie de fourrer la cartouche dans un court-bouillon. Le bon côté de la chose, c'est que vous n'êtes pas prêt d'en épuiser les charmes. Rapport prix/durée


Après avoir frappé les pierres du milieu avec la tête, le sol se [illegible] vertes vous permettant de rejoi[illegible]

[illegible]les : ils sont dangereux

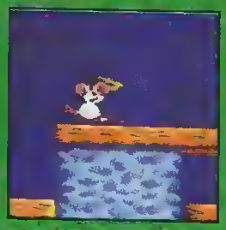

Gare au fromage !

[illegible]ES ENNEMIS

Crabe.

Canard gonflable.

Canard col-vert.


Souris lanceuse de fromages.

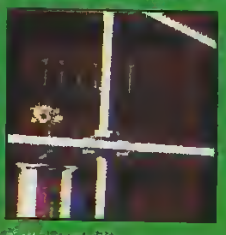
Lombe.

Grenouille.

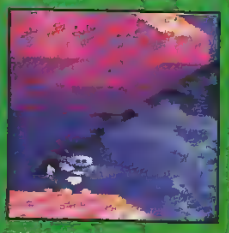
Crâne crocheu de crânes.

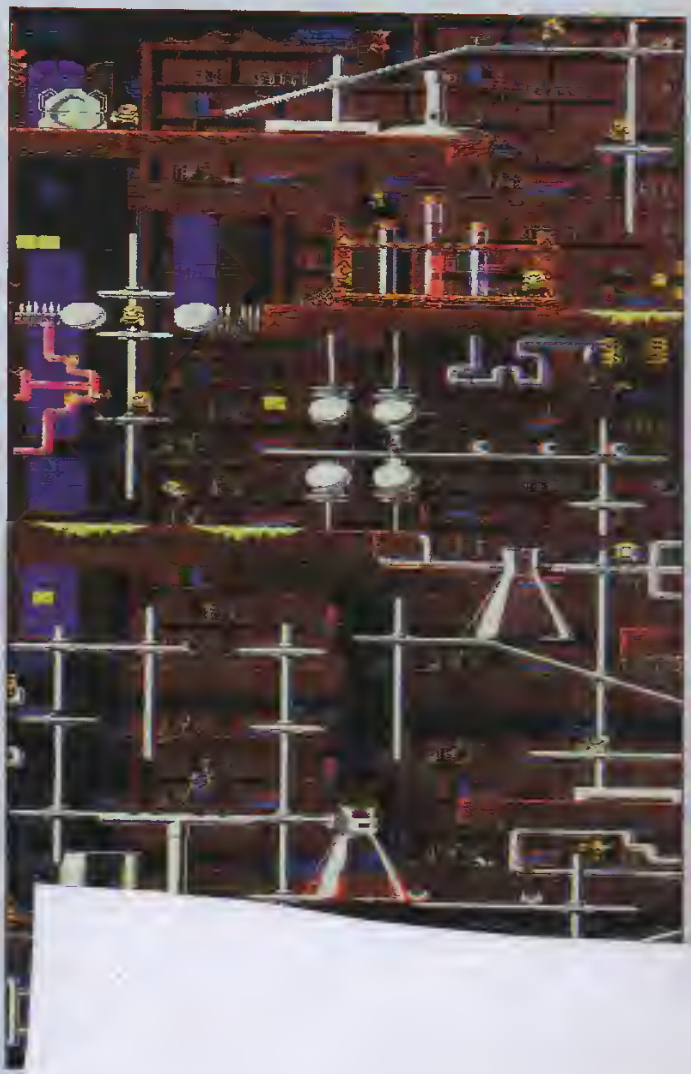
Yeu[illegible]

[illegible]


Petite grenouille.

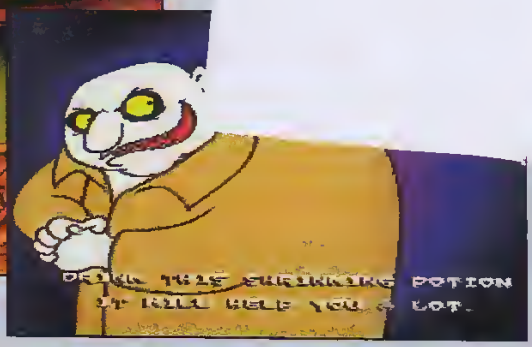
Sac.


Chat aquatique.



Un de mes obstacles préférés , les becs de gaz dans le labo.

Les flammes de l'enfer bloquerant la cave jusqu'à ce que vous ayez vaincu l'araignée du labo.



Bonne tête l'oncle Fester, non ?

de vie, Addams 2 mérite certainement la palme d'or. Le moins beau, c'est pour les débutants. Ils craqueront et finiront certainement par remiser le jeu au plus profond d'une armoire. Dites, monsieur Ocean, ça aurait été bien un mode facile, non ? Enfin, difficile ou pas, Addams 2 est une pure merveille qui explose les capacités de la Super Nintendo. Pour peu que vous soyez un peu tenace, il mérite une place d'honneur dans votre collection. Comment ? Oui, z'avez raison. LA place d'honneur. ■

Iggy, ah ga ga ! ah ga ga !
que c'est dur...

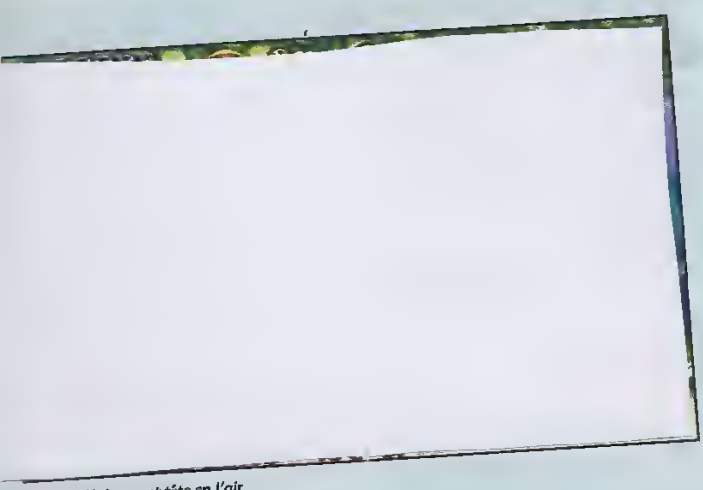
ADDAMS [illegible]
SCAVENGER HUNT

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 99 %
- Animation : 90 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 96 %
- Durée de vie : 97 %
- Player fun : 90 %

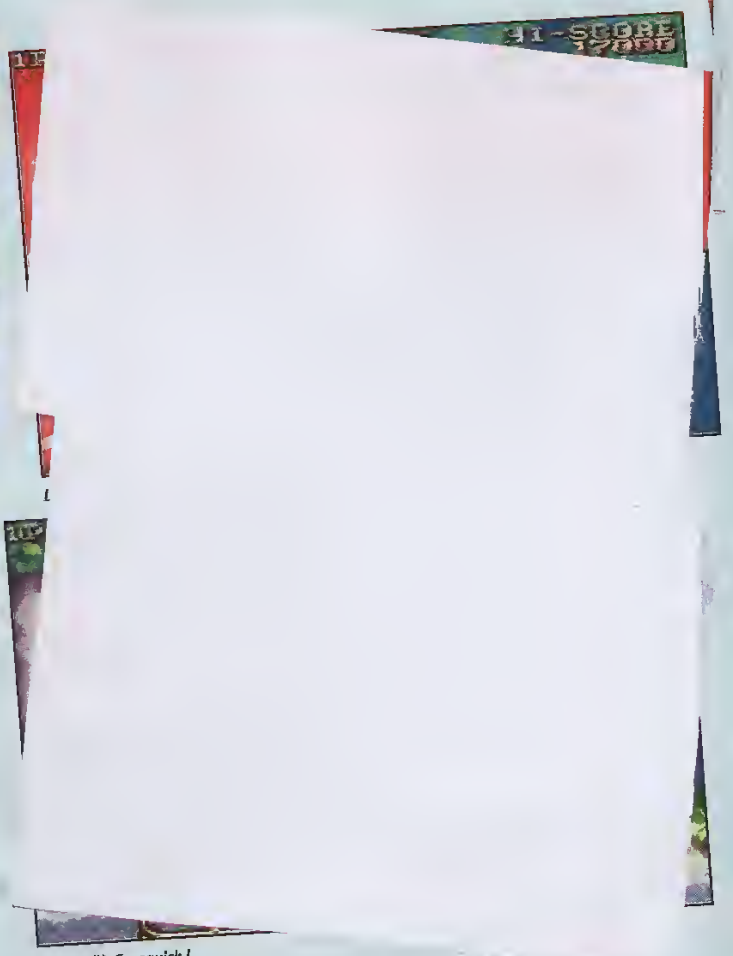
A B C D E F

Certains jours, je me dis que Nintendo devrait ériger une immense statue à la gloire de Capcom.

Je vais vous faire une confidence : je n'aime pas Mickey. Non, je vous jure, je n'aime pas Mickey. N'allez pas y voir de l'« anti-Disneyisme » (tiens, je viens d'inventer un mot) primaire et vicéral. Non, simplement, mon préféré a toujours été Donald. Que voulez-vous, on s'identifie à ce qu'on peut et Donald, avec son mauvais caractère et son attitude d'anti-héros, m'éclate bien plus que la souris de Tonton Walt. Remarquez, je vais cesser de casser du sucre sur le dos de ce pauvre Mickey. D'abord parce que, aux dernières nouvelles, la cartouche dont je vous parle s'appelle « Mickey » et non « Donald », mais surtout parce que, avec des jeux comme ça, je vais bien finir par l'aimer, ce petit rongeur.



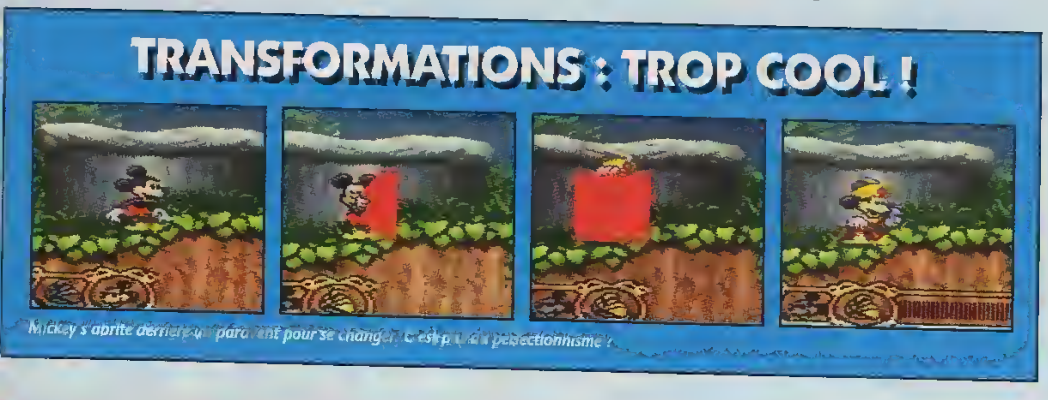
Un boss légèrement tête en l'air.



Tiens, v'là Grosquick !

Il était donc une fois Mickey qui jouait à la balle avec son ami Dingo et son chien Pluto (quand je vous disais qu'il était niais). Quand soudain, v'là-t-y pas que l'Pluto, y disparaît. Ben nous v'là ben embêté, ma brave dame. Qui c'est-y qui va chercher la balle maintenant ? Jean-Pierre **Papin** ? Bon, dans ce cas, je préfère encore Pluto. C'est le raisonnement qu'a dû aussi se faire Mickey. Le voilà donc parti à la recherche du sorcier qui a enlevé ce pauvre chien sans défense.

TRANSFORMATIONS : TROP COOL !

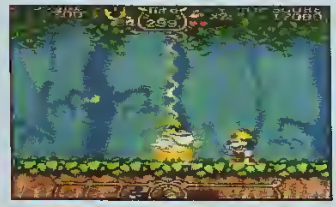


Mickey s'abrite derrière un paravent pour se changer. C'est p[illegible] pudibonnisme ?

MICKEY TRANSFORMISTE

Jardin gigantesque, forêt glauque, monde souterrain envahi par le feu, montagne, étendues neigeuses et enfin château du sorcier. La route

qui mène à la libération est truffée d'obstacles en tout genre. Pour les contrer, Mickey dispose d'un éventail de possibilités impressionnant. Encore plus hallucinant, d'ailleurs, lorsqu'on sait que le jeu n'utilise même pas la moitié des boutons du paddle. Des exemples ? La souris sera amenée, durant son périple, à prendre des briques pour les envoyer sur ses adversaires, à tirer sur des chaînes spéciales reliées à une pierre contenant des bonus, à jouer les pompiers, à faire de la varappe à l'aide d'un grappin... Car à mesure qu'il progresse, Mickey récolte des costumes spéciaux qui le transforment en magicien, en pompier ou en Robin des Bois. Il peut ainsi changer de « look » en fonction des obstacles et des ennemis rencontrés.



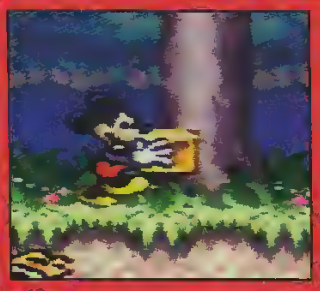
Mais il se pend avec un élastique, le sauvage !

MADRE DE DIOS !

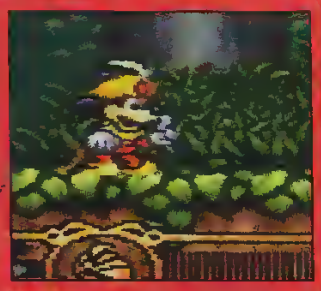
Le premier élément qui vous émerveillera lorsque vous brancherez Mystical Quest sera certainement la beauté des graphismes. C'est plus que beau, c'est génial, c'est divin, c'est... c'est pas de ce monde. Non, sérieux, comment ont-ils fait pour caser autant de dégradés, de détails, de décors hallucinants, de monstres incroyables dans une simple cartouche ? Graphiquement, vous irez de surprise en surprise, passant allégrement d'une forêt remplie d'arbres plus difformes les uns que les autres, à une montagne envahie de nuages transparents. Dire qu'en plus, Capcom s'est offert le luxe de proposer plusieurs décors par niveau. Et les ennemis, ma mère, il faut les voir les ennemis : y en a pas deux pareils (enfin, si, mais alors pas beaucoup, hein ?). Côté boss de fin de niveau, on frise le délire. Une araignée ou un Rapetonmorse qui tournent grâce à la rotation hard, un aigle qui vous fonce dessus en zoom, « Simone, arrête la camomille, ils sont devenus fous » ! Mais plus encore que la qualité technique, c'est l'imagina-

...ard : la grande classe.

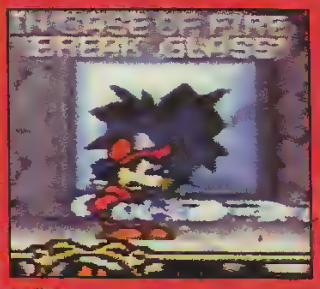
LES QUATRE COSTUMES DE MICKEY



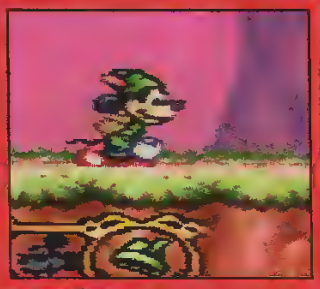
Normal.



Magicien.

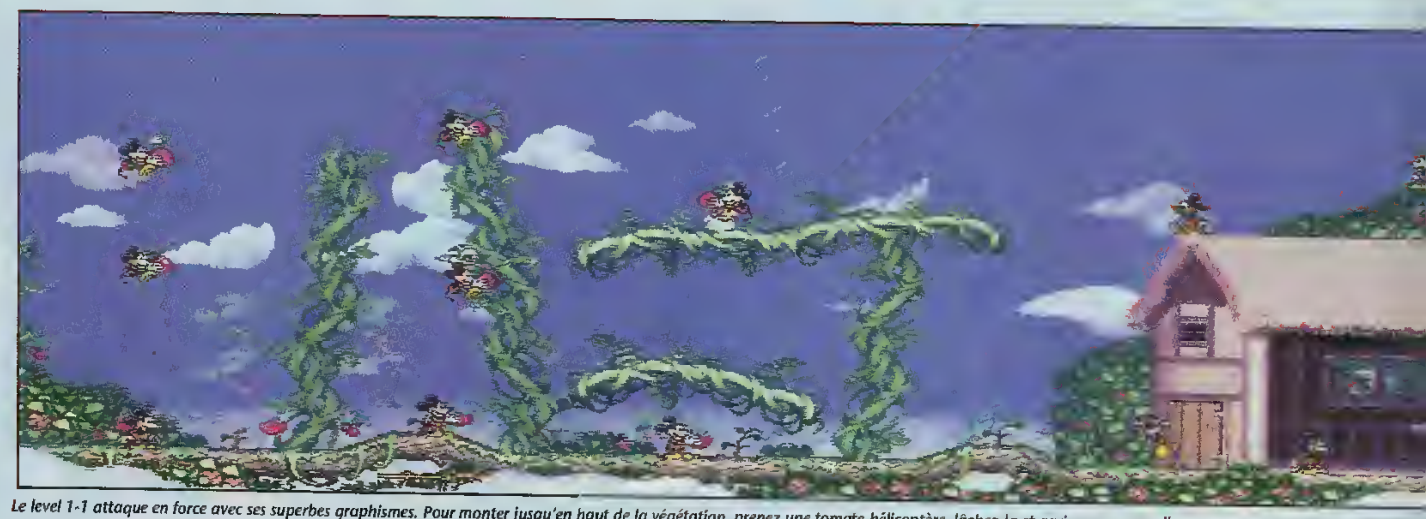


Pompier.



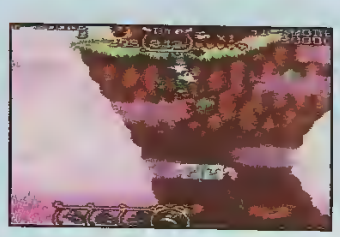
Robin des Bois.

Pour avoir ce boss, contentez-vous d'envoyer d'énormes giclées d'eau.



Le level 1-1 attaque en force avec ses superbes graphismes. Pour monter jusqu'en haut de la végétation, prenez une tomate-hélicoptère, lâchez-la et agrippez-vous a elle

C'est carrément Dingo qui vous donne le costume de Robin des Bois.



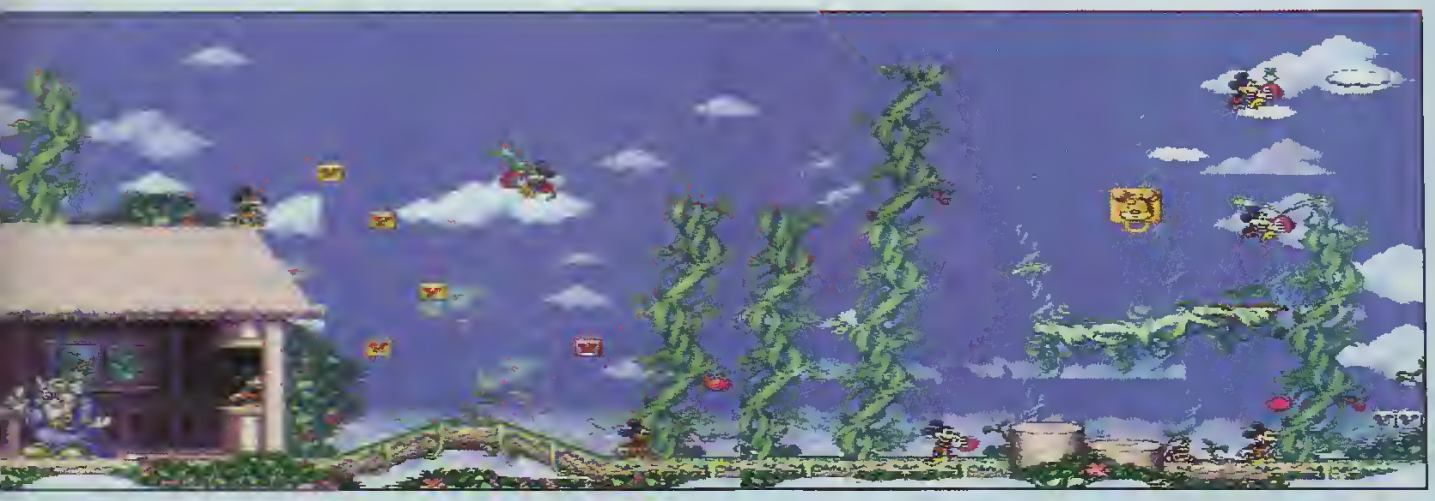
Séquence varappe.

déjà assurés de devenir des moments d'anthologie. D'autant plus que la beauté des écrans est mise en valeur par une animation irréprochable (sauf une fois pour l'absence de scrollings sur plusieurs plans) et une bande son abso- petit « plus » qui évitent de sombrer dans la routine : ici de nouvelles tactiques de progression (essayez le tapis volant, vous m'en direz des nouvelles), là des obstacles naturels, là un pouvoir à maîtriser... Pour ne pas parler des magasins secrets, bien cachés, dans lesquels Mickey pourra acheter tout ce dont il a besoin. Un grand Capcom, ça veut aussi dire une jouabilité à toute épreuve et surtout un plaisir de jeu total. Pour qualifier un jeu du calibre de Mickey, un terme vient spontanément à l'esprit : chef-d'œuvre. Mystical Quest, c'est beau, c'est varié, c'est intelligent,

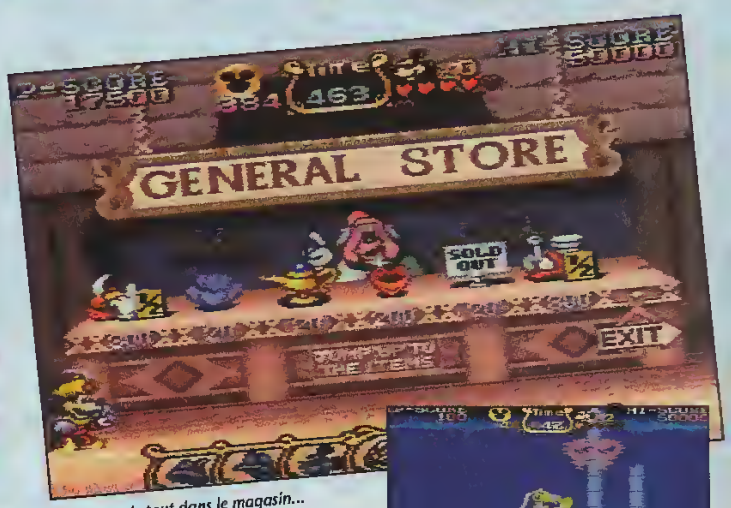
L'aigle arrive en zoom hard : l'enfer !

Sautez sur la tête du Rapetou-morse sans hésiter.

Attention aux poissons qui sautent hors de l'eau.



L'entrée du château : c'est la dernière ligne droite.



On trouve de tout dans le magasin...

... à condition de trouver le magasin. Celui-ci est dans les douves du château

Vous dirigez le tapis roulant au paddle.

avant de l'avoir terminé. Si, malgré tout, il vous reste quelques réticences, franchement, je ne vois plus que deux solutions à votre cas : la corde ou le gaz. ■

Iggy mouse costaud.

bref, c'est génial. Et surtout, à la différence d'Addams, plutôt destiné aux pros, Mickey possède un avantage fabuleux, il est accessible à tous. D'ailleurs, moi-même qui ne suis pas spécialement un fan de plate-forme, je n'ai pas pu me décotcher de ma console

Oh ! Mickey magicien s'est pris un gnon

96%

MICKEY'S MYSTICAL QUEST

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 98 %
- Animation : 90 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : variable (3 niveaux)
- Durée de vie : 79 %
- Player fun : 97 %

A B C D E F

Les shoot'em up rendent fou ! Ça on le savait. Alors imaginez quand un shoot'em up est complètement dingue !

Si je vous dis que Parodius est un jeu de timbrés... vous pouvez me croire ! En tout cas, il enlève haut la main le titre du shoot'em up le plus délirant de toute l'Histoire du jeu vidéo.

Sorti tout droit de l'esprit bien ravagé des programmeurs de Konami, Parodius peut se prévaloir d'un historique assez incroyable. Tout commence dans les années 80, Konami produit alors ses premiers jeux sur borne d'arcade. Dans le lot, on trouve un jeu de tir assez sympathique répondant au doux nom de Nemesis (plus connu chez nous sous le patronyme de Gradius).

Le succès de ce jeu est tel au Japon que de nombreuses suites apparaissent aussitôt très rapidement sur les différentes machines (borne d'arcade, ordinateur MSX, console Famicom, etc.). À la fin des années 80, Konami lance Twin Bee, un autre shoot'em up, avec un déroulement vertical cette fois, mettant en scène deux petits engins rigolos dans des décors style dessin animé.

Encore une fois, c'est un carton ! Pour fêter ces succès, les concepteurs de Konami ont une idée géniale : réaliser une parodie des Gradius et autres Twin Bee, voire même en profiter pour égratigner un ou deux titres d'éditeurs concurrents (Irem entre autres !). C'est ainsi que Parodius est né. Après un gros succès sur borne d'arcade, le voici désormais sur Super Nintendo... On va se prendre un mégapied (euuh ! un super-pied !).

Cela ne sert à rien de lui tirer dessus, il faut passer entre ses jambes...

Des clowns imitent les têtes de Gradins.

DES VAISSEAUX À L'AIR... BÊTE !

Comme toute parodie qui se respecte, Parodius met en scène des héros classiques dans un univers fantaisiste. Ainsi, avant de commencer, il faut sélectionner votre vaisseau parmi les quatre qui vous sont proposés. On a donc le

LARMES FATALES

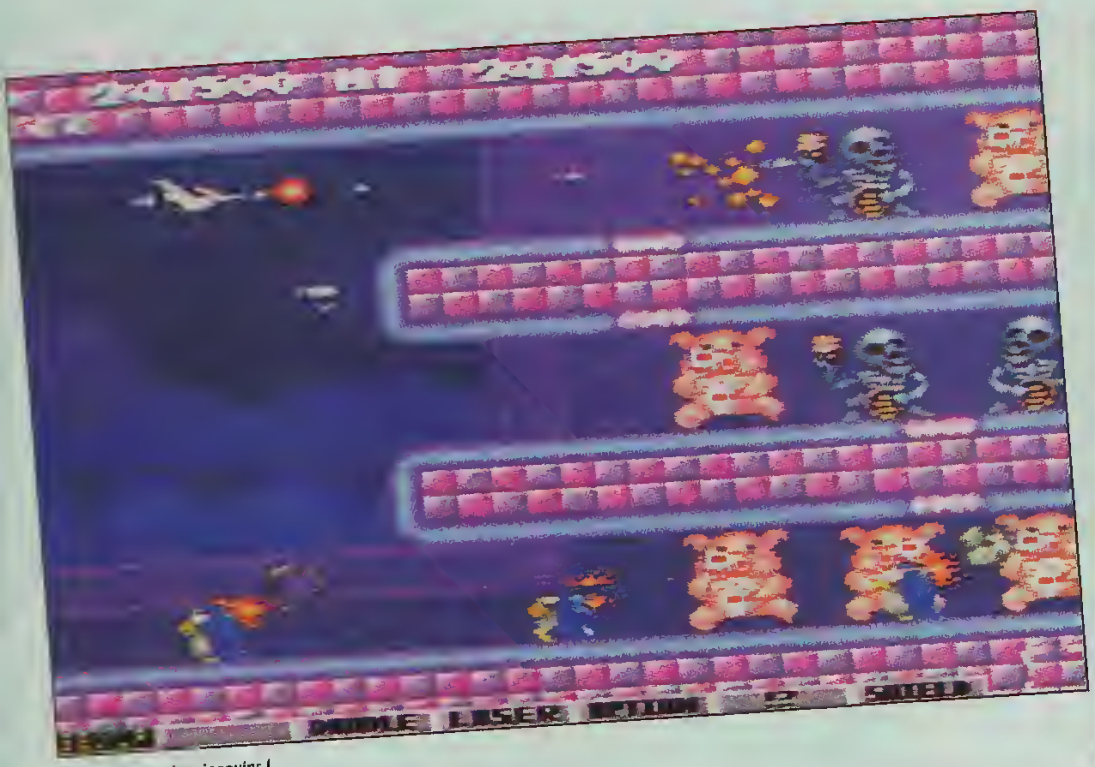
choix entre le vaisseau de Gradius, celui de Twin Bee et deux p'tits nouveaux inventés pour l'occasion : Pentarou, le pingouin, et Octopus, la pieuvre. Chaque vaisseau possède ses propres armes, mais la gestion de celles-ci est identique. En fait, c'est le même principe que celui des Gradius qui est utilisé : une barre de menu siège au bas de l'écran. Elle comprend différentes cases qui correspondent à un type d'arme. La première, par exemple, porte la mention « speed » et elle accélère le mouvement de votre vaisseau. La deuxième offre un double tir, etc. Un curseur indique l'option sélectionnée. Il ne reste plus qu'à appuyer sur l'un des boutons de la manette pour l'activer. Pour faire avancer le curseur de case en case, il faut ramasser les petites capsules que larguent certains ennemis quand vous les dégommez. Bon, je sais, tout cela est un peu compliqué. Je vais récapituler pour que ce soit plus clair. Alors, quand vous shootez un type d'ennemis particulier, il explose et largue une capsule. Vous récupérez cette capsule, et le curseur qui se trouve sur l'une des cases de la barre de menu passe sur la case suivante. Quand vous appuyez sur le bouton vert de la manette, cette arme est sélectionnée. Sinon, le curseur continue d'avancer de case en case, au fur et à mesure que vous obtenez des pastilles. Pour simplifier, il est possible de choisir le mode « auto-power up » dans la page d'option du départ. Les armes sont alors sélectionnées automatiquement les unes après les autres.

Le magma de Gradius est remplacé par des bonbons !

Des pingouins surgelés, funny, no ?

DÉLIRE ASSURÉ

Quand on lance le jeu, on se rend tout de suite compte qu'il n'est pas comme les autres ! Si le fond étoilé n'a rien d'extraordinaire, les premiers ennemis qui pointent le bout de leur nez sont totalement inédits. Rien à voir avec les Aliens baveux habituels. On est face à des espèces de Bozos affublés de lunettes noires et de chapeaux ! Arrivent ensuite des vagues de... seringues ! Pendant ce temps-là, le fond étoilé s'est transformé en paysage de bord de mer. Des petits pingouins courent sur le sol et vous tirent des boules d'énergie. Vous avez déjà un sacré nombre d'options, et votre vaisseau se pare de petits boucliers qu'il traîne derrière lui. Sa puissance de tir a quadruplé. Ce n'est pas de trop, car vous arrivez au boss de miniveau. Il s'agit d'un bateau corsaire dont la proue est une tête de chat, qui avance avec ses grosse pattounes ! Ça vaut le détour, surtout qu'il grille complètement après avoir essuyé votre feu nourri. Plus on avance, plus c'est le délire. Les allusions à Gradius se multiplient. Le



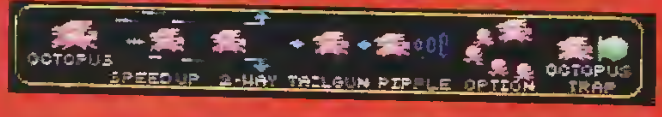
Ça baigne pour les pingouins !

LE PASTICHE DE R-TYPE . Le fameux vaisseau du troisième level de R-TYPE est quelque peu bousc

fameux level des statues de l'île de Pâques est ici remplacé par des clowns jaillissant d'une boîte à surprise. L'espèce de magma, dans lequel il faut tracer son chemin à coups de laser, est remplacé par des bonbons multicolores. Il en va de même pour le volcan de la fin du premier level de Gradius, pastiché avec un visage et des joues rouges, qui ne crache plus de la lave, mais des courgettes ! Comme je le disais plus haut, Konami s'est aussi attaqué à Irem, l'un de ses concurrents dans le domaine. On retrouve donc l'énorme vaisseau du troisième level du premier R-Type. Il a subi certaines transformations. Il a une bouche, un gros nez et fume la pipe. Il faut lui casser les dents à coups de laser pour le détruire... Ils doivent rire jaune chez Irem (facile pour des Japonais !). On trouve aussi quelques surprises incroyables, comme la déesse Shiva, qui occupe tout l'écran, accrochée au plafond (comprenez en haut de

Attention à la douche froide !

LES QUATRE RIGOLOS



Voici les quatre vaisseaux que vous pouvez choisir, avec leurs armes.

l'écran) par les mains, et qui avance à grandes enjambées. Là, il faut rester entre ses jambes sans se faire écraser, le temps qu'elle fasse trois allers-retours. Pareil pour le level flipper ou celui des bonzaïs qui changent de place. Le top restant le dernier level, où les décors sont remplis de petits pingouins s'activant dans d'énormes engrenages... Pour conclure, vous devez rompre les chaînes d'Octopus pour le libérer... classe totale.

Séquence flipper... pendant qu'on y est !

Les volcans de Gradius revisited.

I WANT TO BE FOREVER YOUNG !

Plus qu'une réussite, ce jeu est un véritable chef-d'œuvre. L'humour est omniprésent, les graphismes sont dignes d'un dessin animé et la bande sonore est carrément fabuleuse. Parodius démontre une fois de plus les formidables capacités de la Super Nintendo. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, malgré un nombre incroyable de sprites à l'écran et des boss de fin gigantesques. À acheter d'urgence, même si les shoot'em up ne sont pas votre truc favori. ■

Crevette, qui fait le zouave...

96%

PARODIUS

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 95 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 97 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 97 %

A B C D E F

Hop ! une petite giclée, et la machine infernale va partir en fumée.

Désormais, mon estomac et ma Megadrive ont au moins un point en commun : il se nomme Global Gladiators !

Quand McDonald's et Virgin Games décident de faire un jeu en commun, on peut se demander quelle forme cela va prendre ! Un Big Mac volant dégommant des cornichons avec du ketchup-laser au cours d'un shoot'em up appétissant ? Un jeu de baston musclé au cours duquel un Filet O'Fish se bat sauvagement contre une horde de Chicken Mac Nuggets ? Ou alors, un petit jeu de réflexion au cours duquel votre esprit sera totalement mis à contribution pour rassembler tous les ingrédients d'un Big Mac, dispatchés dans un McDo labyrinthique ? Eh bien non, rien de tout cela, Virgin Games a été beaucoup plus loin. Il s'est appuyé sur l'univers des Happy Meals (les repas pour enfants chez McDo), pour nous pondre un sublime jeu de plate-forme mettant en scène le camarade Ronald Mac Donald et ses petits copains !

« DIANTRE ! RIEN QUE LE GÉNÉRIQUE ME MET DÉJÀ L'EAU À LA BOUCHE ! »

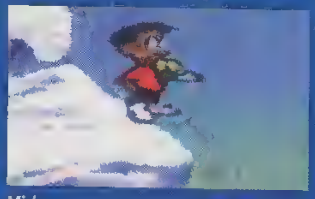
Les lecteurs attentifs de *Player* se souviennent de McDonaldland sur la Nintendo 8 bits. On avait découvert Mick et Mack, deux kids très mignons qui partaient à l'aventure pour retrouver le pique-nique volé de Ronald. Eh bien, les revoilou, sur Megadrive cette fois. Quand l'histoire commence, il sont tous les deux en train de déguster un Big Mac alléchant dans un McDo californien (slurp ! dans certains jeux, je prendrais bien la place des héros !). Tout en mangeant, les deux p'tits gars s'éclatent à lire une BD (bon, d'accord, cela ne se fait pas de lire en mangeant, mais on leur pardonne ! D'ailleurs, j'en connais qui arrivent même à jouer en mangeant... Pas vrai, Chris !). Cette BD s'appelle *Global Gladiators*, elle relate l'histoire de teenagers qui nettoyent la planète de la pollution générée par les humains. Mick et Mack enthousiastes décident de jouer les Global Gladiators et de devenir à leur tour des *héros*. Ronald Mac Donald, qui était à leur côté, prend leur souhait au pied de la lettre. Ainsi, d'un coup de McDo magique, il téléporte Mick et Mack dans la BD. Tous deux sont devenus maintenat des Global Gladiators !

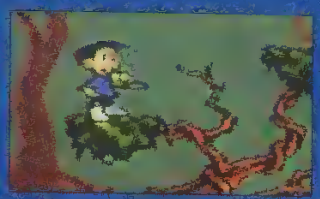
FFFFFT... FFFFFT !

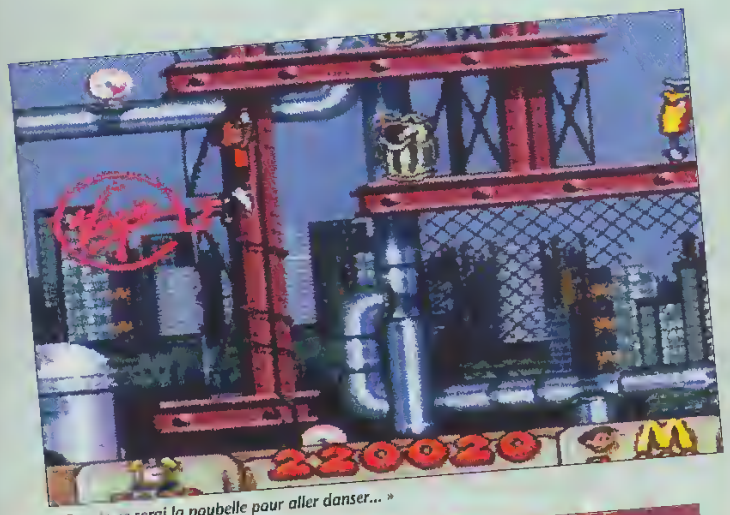
Bon, avant de commencer, il faut passer par le menu d'options pour choisir si l'on veut contrôler Mick ou Mack. Je vous préviens que c'est juste une question de look, car on ne joue pas à deux en simultané dans ce jeu. D'autant que

Tiens, un cœur ! C'est votre niveau de vie qui va être content !

MICK ET MACK


Mick.

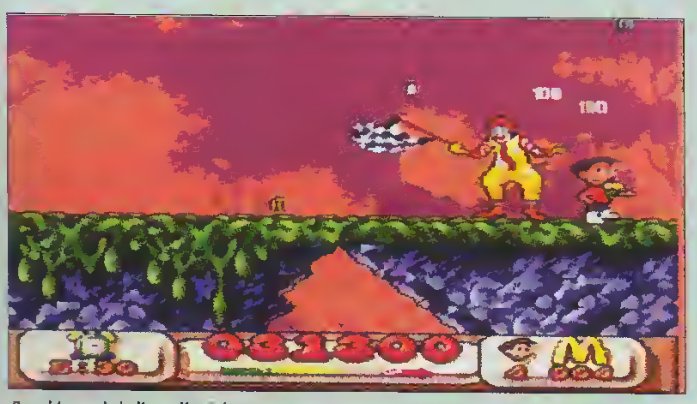

Mack.



« Ce soir, je serai la poubelle pour aller danser... »

Sympa, les blocs invisibles !

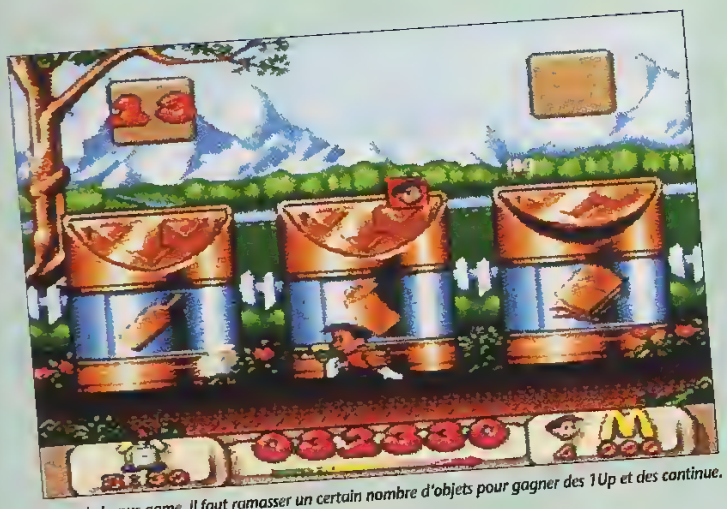
chacun possède exactement les mêmes caractéristiques, la même force et la même résistance. Moi, je choisis le petit Blackos (Mick), je le trouve plus mignon et parce que, quand on le laisse inactif pendant quelques secondes, il fait des bulles avec son chewing-gum (c'est un détail, mais ça m'éclate vraiment... J'suis comme ça, moi !). Mack fait aussi des grimaces quand on ne s'occupe pas de lui, mais sans les bulles. Alors, je préfère Mick, un point c'est tout. Une fois votre copain sélectionné, ce n'est pas fini car il faut maintenant l'envoyer au casse-pipe. Il est payé pour ça après tout ! Il se retrouve donc directement dans une sorte de forêt un peu glauque, illuminée de temps en temps par des éclairs qui déchirent le ciel. Après la



Ronald signale la ligne d'arrivée

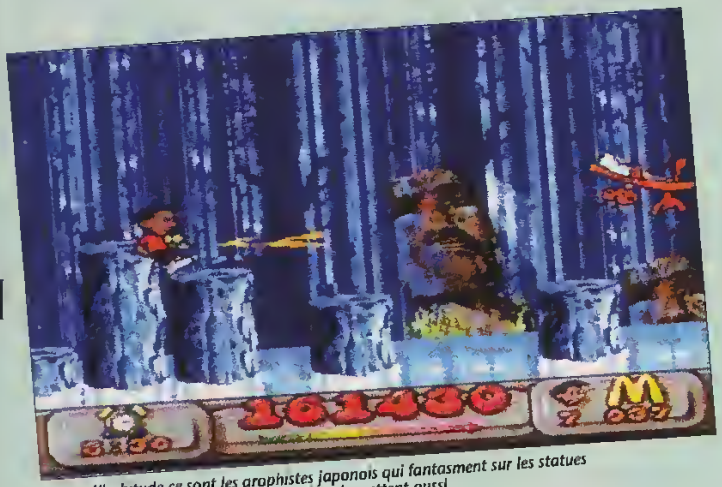
VUE GLOBALE

Voici le genre de paysages et d'ennemis que vont affronter Mick et Mack [illegible] le premier level. On peut vraiment dire que c'est un jeu de plate-forme... [illegible]


Dans le bonus game, il faut ramasser un certain nombre d'objets pour gagner des 1Up et des continue.

Vous pouvez admirer la qualité de ce décor champêtre !

chaude ambiance du McDo, cela fait vraiment un choc de se retrouver parachuté dans un tel endroit. Mais le cas n'est pas désespéré car, à son bras, vient d'apparaître une arme assez étrange. Une espèce de gros gun qui crache une drôle de purée quand on appuie sur le bouton B de la manette de jeu. Cette arme — avec votre dextérité — va assurer la survie de votre héros. Mais autant vous prévenir tout de suite, le jeu comporte trois modes de difficulté (easy, normal et hard), et même le plus facile n'est pas une version pour « petits joueurs » ! Autrement dit, va falloir s'accrocher si vous voulez voir la fin du jeu. Dès le premier level, on commence à s'en prendre plein la tête. On se dit que cela va se calmer par la suite. Tu parles ! Ça se dégrade encore plus. Surtout que les erreurs coûtent très cher : une barre de vie qui se rétrécit à chaque fois que votre petit bonhomme est touché. Au début, on ne fait pas gaffe et puis, tout à coup, on s'aperçoit qu'elle est au minimum et, qu'au prochain coup dans la tête, on va rejoindre les anges. Et, comme ils sont sympa chez Virgin, on a le droit de perdre quatre vies avant d'être en game over. Là où c'est moins cool, c'est qu'après le game over il n'y a pas de continue ! Alors, tous les petits malins qui se sont habitués à finir les jeux en s'acharnant des heures à grand renfort de continue, ils repasseront dans Global Gladiator en galérant comme les autres. Bon, comme je suis sympa, je vais vous avouer qu'il existe un moyen de gagner des continue ! Mais ce n'est pas simple. Dans Global Gladiator, non seulement on doit rejoindre la ligne d'arrivée de chaque level, mais il faut aussi ramasser un maximum de petits sigles « M » (de McDo), que l'on trouve un peu partout dans le décor. D'ailleurs, vous ne pouvez pas franchir la ligne d'arrivée si vous n'avez pas plus de 20 M. Ce qui me permet de revenir à l'histoire des continue. En effet, si vous ramassez 75 M ou plus, vous pourrez accéder au bonus game, après avoir franchi la ligne d'arrivée. Le bonus game se joue sur un tableau fixe. Vous faites face à trois poubelles : une pour les bouteilles


Tiens, d'habitude ce sont les graphistes japonais qui fantasment sur les statues de l'île de Pâques ! Alors si les Américains s'y mettent aussi...

EN BONNE POSITION !

Dans Global Gladiators, les mouvements ont été particulièrement soignés. Voici les nombreuses positions que peuvent prendre Mick et Mack.

Le raton laveur lâche des pets ? Heureusement que la Megadrive n'est pas en odorama !

en verre, une pour les cannettes en fer, et une troisième pour les papiers. À vous de ramasser les objets qui tombent du ciel et de les mettre dans la poubelle correspondante. Quand vous en avez réussi un certain nombre, vous obtenez une vie gratuite, puis un... continue ! Je vous conseille fortement de prendre du temps pour ramasser les petits M sur votre parcours, car c'est vraiment intéressant d'accéder au bonus game.

Les petits M ne sont pas les seules options que l'on peut trouver. Il y a aussi des gros cœurs qui remettent votre niveau de vie au maximum, des réveils qui vous donnent du temps supplémentaire (car, pour compliquer le tout, le temps est limité !), et bien sûr il y a aussi des 1Up, qui sont, vous vous en doutez, assez durs à trouver.

LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE ?

Au cours de votre périple, vous allez découvrir des paysages qui sont vraiment fabuleux. La seule chose que l'on peut regretter, c'est que chaque level est constitué de trois stages, et que les décors sont pratiquement identiques dans les trois (avec quelques petits changements de couleur, mais si infimes...). Il n'em-pêche que tous ces décors sont tellement beaux qu'on pardonne aisément. Donc, vous attaquez par l'orée d'un bois, où vous êtes confronté à des troncs d'arbre arraché, à des marécages toxiques, et surtout à de gros monstres tout gluants qui vont tirent dessus avec de l'acide. Il suffit de leur envoyer une giclée avec votre gun, et ils explosent dans un cri déchirant. Leur aspect est vraiment gerbant, mais c'est l'éclate totale à voir ! Attention, ne vous précipitez pas, car toutes les bestioles que vous allez rencontrer dans ce jeu sont particulièrement vicieuses. Elle ne paraissent pas très agressives mais, associées à la configuration du terrain, elles arrivent à vous enlever un maximum de points de vie sans que vous vous en aperceviez ! Ainsi, prudence, et prenez votre temps. Ensuite, vous allez rentrer dans la forêt et affronter des petits écureuils qui vous jettent des troncs d'arbre. Là aussi, on les trouve mignons, et on ne se rend pas compte que pendant ce temps-là, ils vous enlèvent de la vie comme des brutes ! Attention aussi aux piranhas qui sautent de la rivière, ils sont très dangereux et ne préviennent pas. Et je peux vous dire qu'à partir du troisième stage de ce level, seuls les surhumains pourront avancer, car le niveau de difficulté devient vraiment élevé et je le répète, même en mode easy. Ensuite, vous attaquerez des poubelles aggressives dans une mégapole surpolluée, tout cela pour finir au pôle Nord, luttant contre des ours blancs un peu particuliers !

DUR DE FAIRE MIEUX !

Allez, je vais être franc, je pense que l'on peut considérer Global Gladiator comme pratiquement le meilleur jeu de la Megadrive. Aussi beau que Sonic 2, plus jouable que Mickey, et plus dur que Quackshot, il réussit à vous rendre fou, à vous émerveiller et à vous faire rire... Je ne vois vraiment pas ce que l'on peut demander de mieux ! ■

Crevette Mac Nuggets,
sauce moutarde !

Global Gladiator invente un nouveau concept : le boss de fin de jeu !

97%

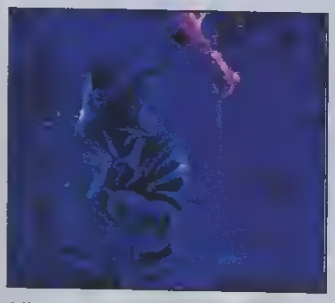
GLOBAL GLADIATORS

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 98 %
- Animation : 96 %
- Son : 99 %
- Jouabilité : 96 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 97 %

PRIX NON COMMUNIQUÉ

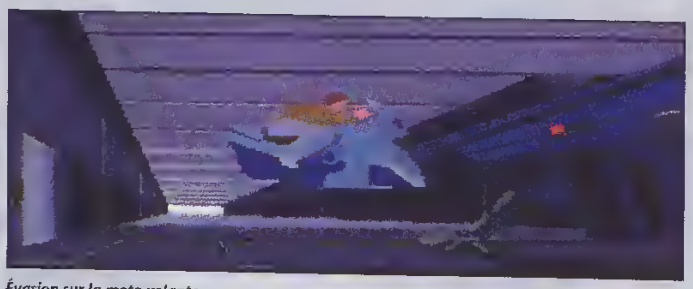
Incroyable, le pouvoir qu'ont certains jeux de vous plonger dans des univers parallèles que vous n'avez plus envie de quitter...

Attention, grand jeu. Que dis-je, méga-extra-super hit d'enfer, oui. Ce Flashback (traduisez par « retour en arrière ») est vraiment extraordinaire. Cela faisait un bout de temps que je n'avais pas pris un tel pied en testant un jeu (ici on ne dit pas jouer, on « teste ». C'est différent). Dans la lignée de Prince of Persia, et surtout Another World, Flashback vous propose de pénétrer une autre dimension en vous coupant du monde par l'intermédiaire de votre console et de votre écran télé. Et le pire, c'est que ça marche.

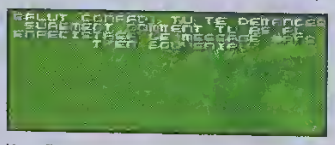

A l'image de celle de présentation, vous devrez constamment être sur vos gardes

RÉFLÉCHIR ? NON, RÉAGIR

Le jeu commence par un petit dessin animé (il y en a plusieurs qui agrémentent les différentes phases du jeu) dont vous êtes le héros, en train de vous échapper d'un énorme vaisseau. Vous emparant avec célérité d'une moto volante laissée sans surveillance, vous vous éclipsez prestement mais êtes immédiatement poursuivi par un vaisseau ennemi. Attention, celui-ci est bien plus rapide que votre propre machine... Vous êtes bientôt rattrapé, blasté, et vous vous écrasez sur le sol de la planète que vous survoliez. L'aventure commence véritablement lorsque, encore sonné, vous vous relevez les jambes en coton et jetez un regard apeuré sur le paysage qui vous entoure. Non loin de là, vous tombez sur un cube holographique contenant un message provenant de... vous-même. Il vous conseille de retrouver Ian, un de vos amis. À ce stade, ne cherchez pas encore à comprendre, c'est un peu compliqué.


Évasion sur la moto volante

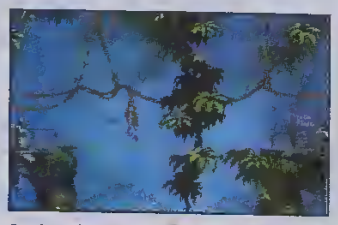
Vous vous remettez de votre chute (attention, le cube !)


Vous finirez par comprendre.

La première fois que vous manierez votre personnage, vous aurez naturellement envie d'examiner les mouvements dont il dispose. Alors laissez-moi vous dire que vous n'allez pas être déçu du voyage. C'est du niveau de Prince of Persia (il lui ressemble étrangement d'ailleurs, quelque part, mais enfin bon, ne commençons pas à faire du mauvais esprit). Vous verrez votre bonhomme sauter, faire des roulades, tomber... et ce, avec des gestes proprement hallucinants. C'est une des grandes qualités du jeu. Mais revenons-en à l'aventure.

RÉAGIR, OUI, MAIS AVEC DISCERNEMENT

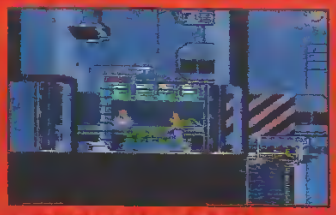
L'endroit où vous vous retrouvez s'avère être une jungle des plus luxuriantes. Des racines comme ça, même chez Nicolas le jardinier, vous n'en verrez pas beaucoup. La flore environnante n'est pas du tout hostile. Vous pouvez y évoluer en toute tranquillité. Par contre, de nombreux êtres armés jusqu'aux dents, et que l'on devine tout de suite plus belliqueux que les baobabs du coin, gardent la plupart des territoires de cette jungle. En plus, il y a des robots. Heureusement, vous êtes armé vous aussi et savez faire parler la poudre si le besoin s'en


Pratique, le pont à particules

PAS DE CHÔMAGE POUR LES BRAVES

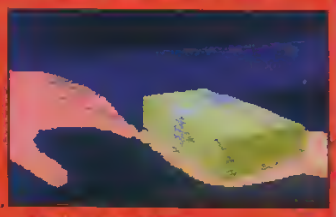
En ce XXIe siècle, il n'y a pas d'excuse pour ne pas travailler. Vous voulez gagner de l'argent ? Rien de plus facile... si vous ne craignez pas d'y laisser votre peau. Elle est pas belle la vie ?

Après être passé par le centre administratif pour obtenir une carte de travail...

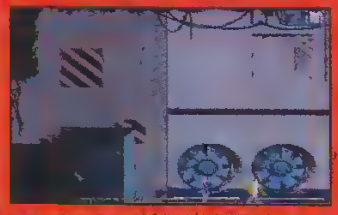


... vous vous rendez à l'ANPE du coin.

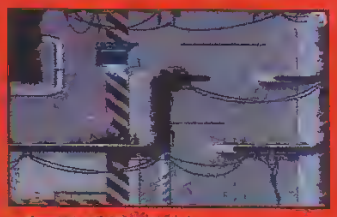
Là, des écrans vous informent des offres d'emploi du moment. Ainsi, vous serez tour à tour...



... boulier pour un paquet...

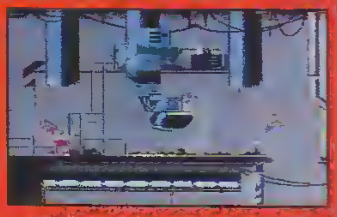


... garde du corps d'un VIP (Voilà tgg). Planquez-vous !)...



... traqueur de rapliquants...

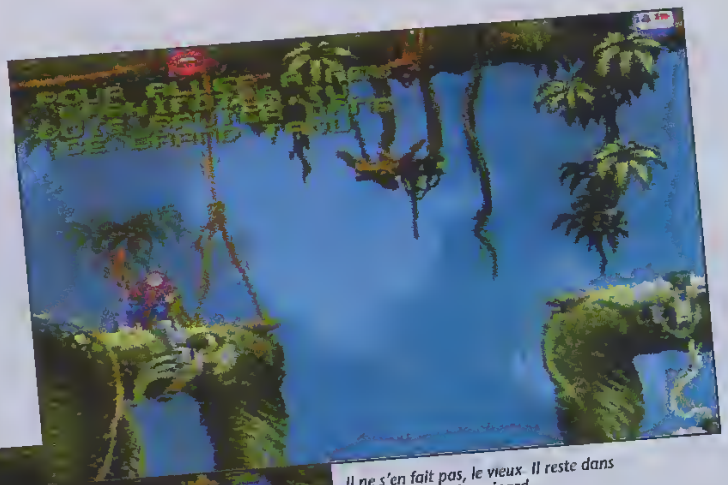
... dépanneur de générateur survolté...



... et tueur de mutants perturbateurs.

fait sentir. Soyez vigilant et adroit (si ça peut vous aider, pensez à moi) et tout devrait bien se passer.

Doté d'un sens de l'observation peu commun doublé d'un esprit pratique unique, vous aurez vite remarqué, à plusieurs endroits, différentes machines semblables à des bornes kilométriques de toutes les dimensions. Elles constituent un des éléments les plus importants du jeu et vous les retrouverez tout au long de votre aventure. Ces machines sont les suivantes : d'abord, il y a la « sauvegarde », qui vous autorise à faire... une sauvegarde. Attention, si vous éteignez votre console, vous recommencez au début du stage concerné (il existe un système de mot de passe), et pas au niveau de votre borne. Celle-ci est surtout utile à cause de l'étonnante longueur des stages, qui s'avèrent très difficiles à terminer d'un trait sans mourir. Ensuite, il y a les « recharges », qui vous permettent de « ré-énergétiser » le bouclier que vous portez constamment sur vous. Avec lui, vous pouvez prendre jusqu'à quatre coups avant de rejoindre vos honorables (mais décédés) ancêtres. Enfin, il y a les « interrupteurs », qui commandent le plus souvent des ascenseurs, et les « serrures », qui ouvrent des portes si vous avez une clé. Fort de ces nouvelles informations, retrouvons la suite de notre aventure (tin tin tin !).



Il ne s'en fait pas, le vieux. Il reste dans son rocking-chair, peinard

Allez au secours du blessé.

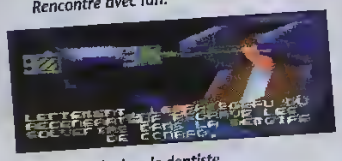
« VOUS ÊTES DISCERNÉ, RENDEZ-VOUS ! »

Pour vous sortir de cette damnée jungle, il vous faut trouver une certaine somme d'argent. Eh oui, même au milieu de la forêt vierge les considérations mercantiles sont de rigueur et, en échange de 500 crédits, un aimable petit vieux vous fournira une ceinture anti-G vous permettant de sauter dans un immense trou sans lamentablement vous écraser. C'est ainsi que vous accéderez à un autre lieu, plus civilisé mais tout aussi dangereux.

L'endroit où vous vous retrouvez alors n'est autre qu'une base en ruines. Là, vous allez rencontrer Ian,

Recharge de votre bouclier (petit, pratique, facile à transporter, c'est l'accessoire idéal de l'homme moderne.)

Rencontre avec Ian.

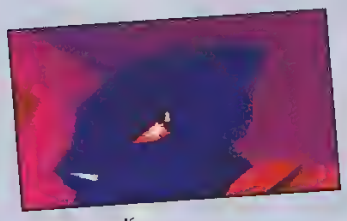

On se croirait chez le dentiste.

Le métro du futur.

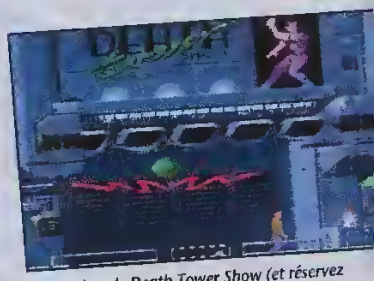
votre ami, qui vous installera dans un siège spécial pour que vous retrouviez la mémoire (eh oui, vous étiez amnésique). Ainsi, vous apprenez que vous vous nommez Conrad, que vous êtes un scientifique, et que vous avez découvert que des extra-terrestres se sont infiltrés parmi les humains (« Bijour, misieur Vincent... »). Évidemment, sentant le danger, vous avez enregistré le message de l'holocube et sauvegardé le contenu de votre mémoire. Une sage décision puisque, quelque temps après, vous êtes kidnappé par les méchants envahisseurs qui effacent tous vos souvenirs. C'est à partir de là que l'histoire rejoint celle de votre évasion... et la boucle est bouclée. Eh bé, ça me change des scénarios simplistes de la plupart des autres jeux !

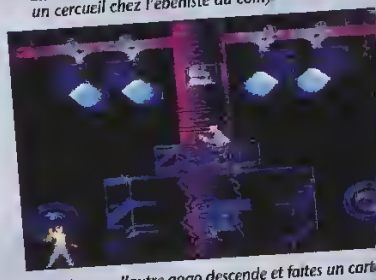
ET ÇA CONTINUE, ENCORE ET ENCORE

Pour revenir sur Terre, Ian vous conseille de participer à un jeu télévisé : le Death Tower Show (le reality show du futur). Toutefois, avant de pouvoir vous y inscrire, de faux papiers vous sont indispensables. Et ils coûtent chers. Aussi, pour réunir les 1 500 crédits nécessaires à leur acquisition, il faudra vous inscrire à l'ANPE du coin. Je vous promets que c'est vrai (jetez donc un œil sur l'encadré « Pas de chômage pour les braves »). C'est en effectuant un tas de boulots souvent très dangereux que vous finirez par réunir la somme qu'il vous faut.


Un E.T. cagoulé

Une fois dans la tour, sur huit étages, jouez-la très pro (et hop ! je fais une roulade, et hop ! je lance une salve à droite, et hop ! je marche sans faire de bruit pour surprendre l'adversaire...). Vous n'êtes pas le seul participant,


Entrez dans le Death Tower Show (et réservez un cercueil chez l'ébéniste du coin)

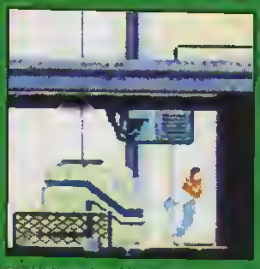

Attendez que l'autre gogo descende et faites un cart

mais si vous réussissez à vous en sortir, votre billet de retour pour la Terre est gagné. Cela mérite bien un petit effort. Une fois arrivé, vous aurez le plaisir de faire un petit tour en taxi volant (bah

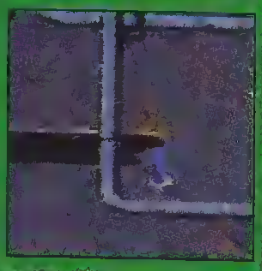
VOUS NE POUVIEZ PAS Y ÉCHAPPER

Accroc.

En chute libre.

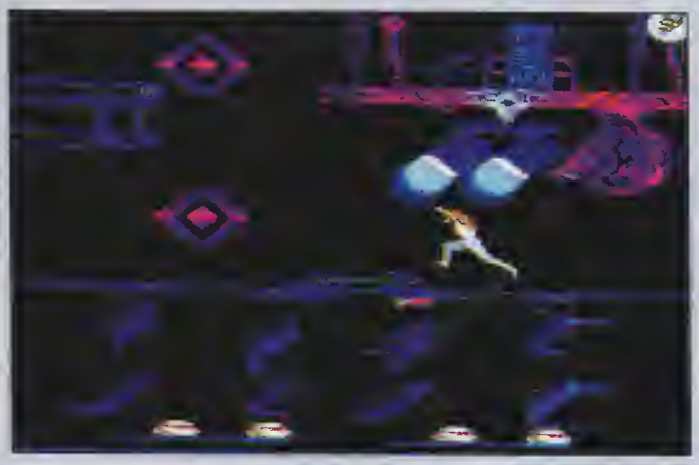

Rencontre avec un mur.

Belle détente !


Sur un coude.

Je sais, c'est un peu facile. On vous dit qu'un jeu dispose d'animations somptueuses et on en profite pour vous proposer un encadré présentant un panel des mouvements du personnage. Pourtant, vous avouerez qu'il aurait été dommage de ne pas vous en faire profiter. En plus, rien que pour vous, nous vous présentons une série de planches qui ont servi à mettre au point ces fameuses animations et qui montrent à quel point la décomposition des mouvements a été minutieuse.

Voici un des endroits les plus mal famés, mais aussi des plus intéressants du jeu : le bar. Vous y trouverez Jack, pour les faux papiers, et pourrez également y glaner quelques informations utiles lorsque vous chercherez le répliquant.

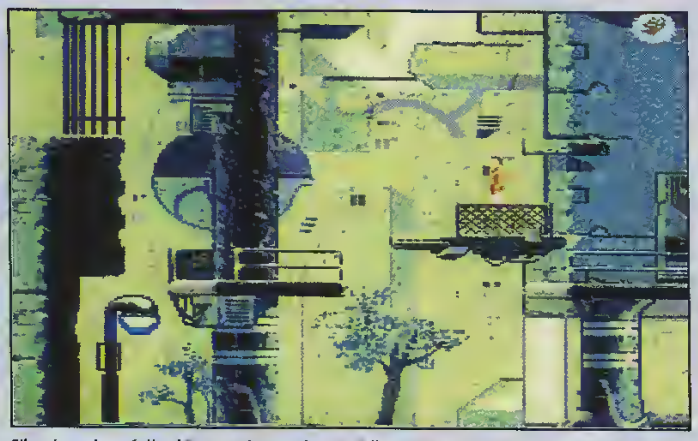


Saut au-dessus d'un champ de mines.

ouais, c'est tout moderne maintenant) et de vous **attaquer** au sanctuaire des extra-terrestres ennemis. Attention, les choses sont loin d'être terminées, et il vous faudra encore méchamment assurer. Mais si vous en êtes arrivé là, ce n'est tout de même pas pour tout laisser tomber !

FA-RAMINEUX, FA-SCINANT, FA-BULEUX

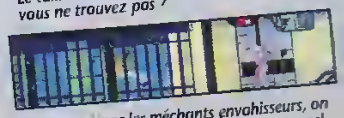
L'atmosphère qui se dégage de cette cartouche est tout simplement incroyable. Vous ne dirigez pas Conrad, vous êtes Conrad. Ce n'est pas un sprite sans importance qui évolue sur votre écran, mais un être cher auquel vous tenez. Le réalisme avec lequel a été conçu le jeu (palette de mouvements démentielle, détails pointilleux comme les douilles des balles éjectées quand vous tirez...) y est pour beaucoup. Cela dit, l'ambiance unique de Flashback compte aussi énormément. Pas de musiques **tonitruantes** pour animer les niveaux, mais juste pour souligner certaines phases du jeu. Le reste du temps, vous ne percevez que le bruit de vos pas et les sons de votre environnement immédiat : pépiements dans la jungle, bruits de néon dans la Death Tower... Rien de mieux pour vous plonger jusqu'aux oreilles dans un jeu qui, plus qu'aucun autre, saura vous faire vivre une aventure réellement hors du commun. Un vrai **bonheur**. Tenez, je suis si heureux que j'embrasserais presque le bon père Iggy (non, Iggy, lâche-moi, je n'irai pas plus loin !). Alors vous imaginez. ■



Elle a bien changé l'architecture de notre bonne vieille Terre...

Les décors de l'intérieur du vaisseau ennemi sont assez incroyables

Le taxi ressemble étrangement au métro, vous ne trouvez pas ?



Emprisonné par les méchants envahisseurs, on vous tire dessus à bout portant dans votre cellule. Et vous êtes désarmé (à moins que, en faisant un petit tour à droite...).

Chris, manie le madré homoncule sans musser son plaisir.

96%

FLASHBACK

- MEGADRIVE
- Genre : aventure/action
- Graphisme : 96 %
- Animation : 97 %
- Son : 93 %
- Jouabilité : 98 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 99 %

PRIX NON COMMUNIQUÉ

POUR UNE ANNÉE 93 PLEINE DE JEUX ET DE FUN,
BRANCHEZ-VOUS SUR LA COLLECTION

LE LABEL DE QUALITÉ DES MAGAZINES DE JEUX VIDÉO

POUR LES MORDUS DES JEUX NINTENDO

Dans chaque numéro, la sélection des meilleurs jeux sur Super Nintendo, Game Boy et NES.

ZELDA III (Super Nintendo)

GREMLINS II (Gome Boy)

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE (NES)

Déjà parus, les plans complets de SUPER MARIO, ZELDA, DUCK TALES, BATMAN, LINK, LIFE FORCE...

LE MEILLEUR DES JEUX PC

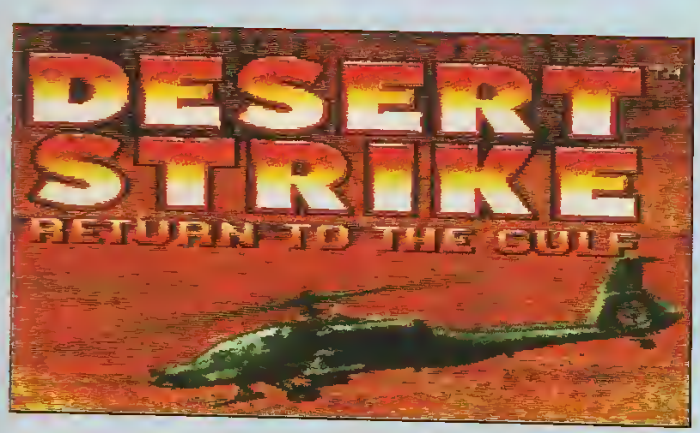
Les tests des meilleurs jeux PC, leurs solutions, les trucs et astuces, et toute l'actualité.

TESTS DE JEUX

BANDES ANNONCES

SOLUCES

Déjà parues, les soluces de Monkey Island II, Conquest of the Longbow, Eternam, Indiana Jones IV

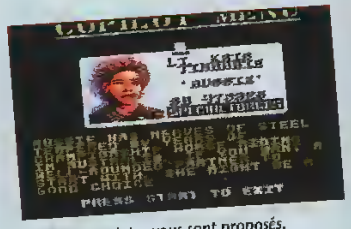


Plus pacifique qu'un dîner entre Chuck Norris, Steven Seagal et Jean-Claude Van Damme, Desert Strike refait surface. Ça va chauffer !

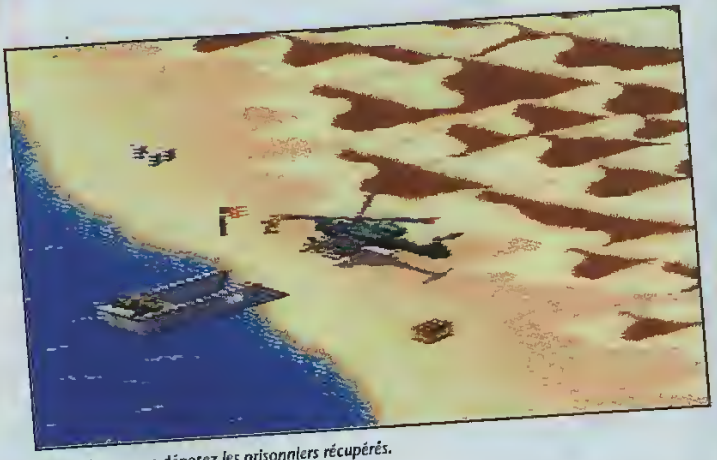
Vous avez peut-être vu les informations ? Pour fêter cette année 1993, l'autre **moustachu** extrême-oriental refait son mariole. À croire qu'il a décidé d'offrir à Electronic Arts une promotion en or pour chaque adaptation de Desert Strike sur console.

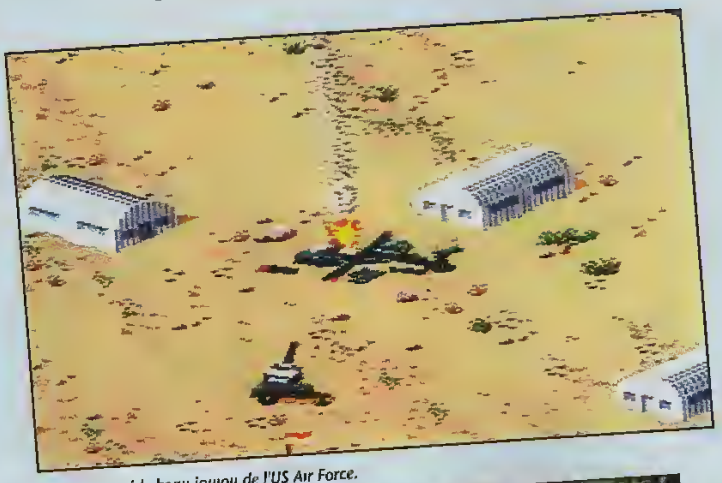
IL ÉTAIT UNE FOIS AU MOYEN-ORIENT...

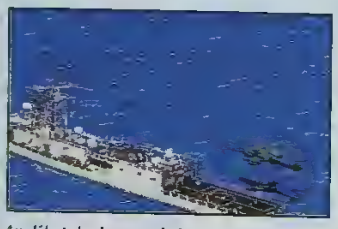
Parce que, autant prévenir les âmes sensibles, Desert Strike propose le scénario le plus simple et le plus opportuniste qu'on ait jamais vu en matière de jeu vidéo. Ça se passe donc dans le Golfe où un gros pays militariste (tiens !) dirigé par un général sanguinaire (oh !) vient d'envahir un petit état frontalier (ah ?). À bord d'un hélico, les gentils Ricains décident donc de sauver la démocratie et l'avenir du monde libre en exterminant allégrement tous les méchants en kaki qui leur passent sous les missiles. Eh bien, ceux qui ont décidé de prouver que le jeu vidéo est un divertissement violent et primaire ont trouvé ici un exemple de rêve. Remarquez, je dis ça comme ça, mais je n'ai rien contre Electronic Arts. Et je n'ai rien non plus contre Desert Strike. Parce que le pire, c'est qu'ils ont réussi à pondre un sacré bon jeu à partir d'une idée aussi dépouillé.



Plusieurs copilotes vous sont proposés. Deux dépend la précision des tirs.


Sur la plage, vous déposez les prisonniers récupérés.


Snif ! l'a cassé le beau joujou de l'US Air Force.


Au début de chaque mission, vous décollez d'un porte-avions basé non loin des côtes.

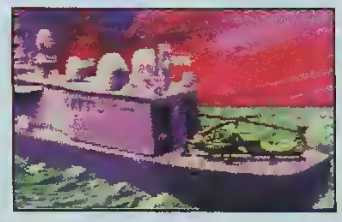
La carte est indispensable pour planifier ses actions. Remarquez que cet écran vous permet aussi d'afficher : liste des missions à accomplir, description de chaque arme adverse, état d'avancement de votre tâche.

COURSE D'ORIENTATION DANS LE DÉSERT

Le jeu se divise en plusieurs missions, elles-mêmes décomposées en tâches. Ainsi, pour venir à bout du premier niveau, il faudra — dans l'ordre de préférence — **détruire** les stations-radar et un générateur, s'attaquer aux pistes d'aviation, etc. La *danger zone* est immense et votre premier boulot consistera à vous repérer : en effet, un des aspects sympa de Desert Strike vient du côté **non linéaire** de la partie. Vous vous déplacez où vous voulez et c'est vous qui élaborez votre itinéraire. Une carte, affichable à tout moment, facilite l'orientation. Vous y trouverez l'emplacement des différents éléments : installations ennemies, caches d'armes, dépôts de fuel... Évidemment, le Koweït en temps de guerre, c'est pas le village du Club Med d'Agadir. Plutôt le territoire d'armes en tout

genre. Pour faire face aux affreux, vous disposez d'une mitrailleuse normale, pas excessivement efficace, de missiles hydra nettement plus performants, et surtout de missiles incendiaires (ce sont mes préférés).

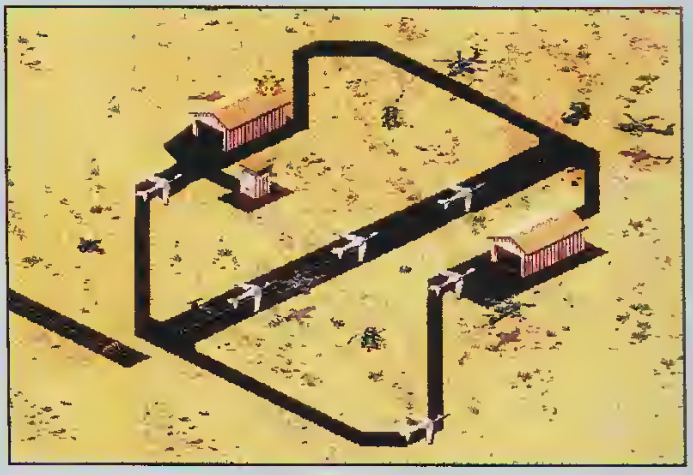
Malheureusement, rien n'est gratuit en ce bas monde et tout se paye, alors il faudra penser à récupérer de nouvelles caisses de munitions lorsque le stock d'armement de l'hélico est épuisé. Même problème pour le fuel.



Ça vaut le coup de se décarcasser pour avoir droit à de telles images.

C'EST QUOI LE TRUC JAUNE QU'IL PORTE SUR SON ÉPAULE ?

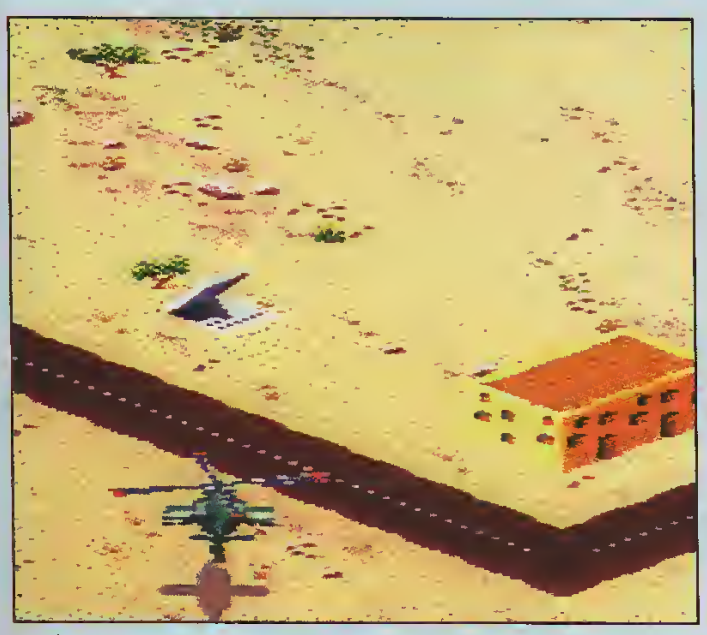
Attention, hein ! C'est pas parce qu'on est militaire qu'on est des sauvages ! Donc, on sauve ses potes prisonniers de guerre qui arpentent le terrain en treillis marron et, surtout, on ne tire pas sur les civils ! Par contre, ce n'est pas parce qu'on est les gentils qu'on va forcément se montrer fair play : tirer sur des soldats dans son gros hélicoptère, c'est peut-être pas très réglo mais qu'est-ce qu'on se marre ! Le hic, c'est que certains soldats possèdent un petit objet jaune sur l'épaule. Oui, un bazooka que ça s'appelle, et le manuel du parfait pilote précise même que ça fait des dégâts. Dès que vous en voyez un, speedez donc pour ajuster le petit bonhomme (pas évident) et tuez-le avant qu'il ait le temps de réagir.



Les aéroports constituent une des premières cibles de la mission. Pour « nettoyer » un aéroport, vous devez détruire tous les avions, mais également les édifices. Attention : certains bâtiments abritent des soldats armés de lance-roquettes.

De petits intermèdes rythment la partie.

Après avoir détruit la forteresse du premier niveau, vous obtiendrez des renseignements sur la position de votre espion...



... qui se terre dans ce bunker placé sous une maison que vous venez de détruire

DESERT STORM

Desert Strike n'a pas gagné énormément dans cette adaptation sur Super Nintendo. Tout juste quelques petites touches permettent-elles de distinguer les deux 16 bits. Les bruitages sont nettement meilleurs, de petits effets de mosaïque font leur apparition, les dessins d'ambiance bénéficient de couleurs supplémentaires... À l'inverse, la séquence de présentation s'est un peu édulcorée : le plongeon d'un opposant dans un bain d'acide a été sucré, Nintendo imposant des conditions très strictes en matière de violence pour l'obtention de son « Seal of quality ». Enfin, on ne va pas trop chipoter, la vue en 3D isométrique est toujours aussi bonne, le jeu est toujours aussi sympa et le mélange stratégie-action toujours aussi réussi. Desert Strike était très bon sur Megadrive, il l'est aussi sur Super Nintendo. ■

Iggy reverrait bien, pour changer, *Le Cercle des poètes disparus.*

88%

DESERT STRIKE

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 87 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 93 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 94 %

A B C D E F

VOUS RECHERCHEZ UN TEST DE JEU ?

COMMANDEZ LE NUMÉRO DE PLAYER ONE CORRESPONDANT.

La liste suivante ne tient compte que des douze derniers numéros de Player One.

SUPER NINTENDO

Actraiser	n° 28
Another World	n° 26
Axelay	n° 26
Bart's Nightmare	n° 27
Blazing Skies	n° 26
Dragon's Lair	n° 25
Earth Defense Force	n° 26
Exhaust Heat	n° 26
F-Zero	n° 20
Jimmy Connors	n° 28
Kick off	n° 25
Krusty's Fun House	n° 25
Mario Paint	n° 27
Nintendo Scope 6	n° 25
Paperboy 2	n° 25
Pilotwings	n° 25
Populous	n° 24
Prince of Persia	n° 28
Robocop 3	n° 26
Street Fighter II	n° 24
Super Adventure Island	n° 25
Super Aleste	n° 26
Super Ghouls'n Ghosts	n° 24
Super Mario Kart	n° 27
Super Mario World	n° 19
Super Off Road	n° 28
Super Protector Alien Rebels	n° 25
Super R-Type	n° 21
Super Smash TV	n° 24
Super Soccer	n° 21
Super Tennis	n° 20
Top Gear	n° 25
Turtles in Time	n° 25
Ultraman	n° 26
Zelda III A Link to the Past	n° 25

NES

Addams Family	n° 24
Adventure Island in the Pacific	n° 26
Adventure Island PArt II	n° 22
Adventures of Lolo 2	n° 20
Bart vs the World	n° 28
Batman Return of the Joker	n° 25
Battletoads	n° 24
Blaster Master	n° 20
Blues Brothers	n° 27
Blue Shadow	n° 16
Captain Planet and the Planeteers	n° 20
Castlevania III	n° 28
Chip'n Dale Rescue Rangers	n° 17
Crackout	n° 21
Defender of the Crown	n° 20
Double Dragon III	n° 21
Dragon 's Lair	n° 16
Dynablaster	n° 24
Elite	n° 24
Galaxy 5000	n° 21
Godzilla Monster of Monsters	n° 21
Hammerin Harry	n° 27
Happy Birthday Bugs Bunny	n° 19
High Speed	n° 18
Hook	n° 21
Hudson Hawk	n° 24
Jackie Chan's Action Kung Fu	n° 18
Joe & Mac Caveman Ninja	n 20
Kick Off	n° 19
Konami Hyper Soccer	n° 21
Lemmings	n° 27
Little Nemo The Dream Master	n° 20
Lunar Pool	n° 22
Mamoc Mansion	n° 17
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 24
Megaman 3	n° 22
Mission Impossible	n° 17
Monopoly	n° 28
NES Open Golf	n° 22
New Ghostbusters II	n° 20
Paperboy 2	n° 25
Parasol Stars	n° 26
Power Blade	n° 16
Prince Valiant	n° 26
Rainbow Island Bubble Babble 2	n° 20
Snake's Revenge	n° 19
Star Wars	n° 17
Super Turrican	n° 26
Swords and Serpents	n° 17
Sword Master	n° 21
Talespin	n° 24
Tennis Four Players	n° 22
The Hunt for Red October	n° 20
The Miracle Piano Teaching System	n° 16
The New Zealand Story	n° 20
Tiny Toon Adventures	n° 24
Tom & Jerry	n° 25
Totally Rad	n° 20
Turtles II The Arcade Game	n° 18
Wizards and Warriors III	n° 24

GAME BOY

Addams Family	n° 24
Adventure Island	n° 22
Bart Simpsons Escape from Deadly Camp	n° 17
Bart's vs the Juggernauts	n° 27
Batman Return of the Joker	n° 24
Battletoads	n° 24
Blades of Steel	n° 20
Boulder Dash	n° 18
Bubble Bobble	n° 18
Bubble Ghost	n° 18
Burger Time	n° 21
Chaplifter II	n° 19
Double Dragon II	n° 20
Dr Franken	n° 24
Dragon's Lair	n° 19
Football International	n° 22
Fortified Zone	n° 17
Gauntlet II	n° 21
Ghostbusters II	n° 16
Hook	n° 22
Hudson Hawk	n° 26
Kid Icarus of Myths and Monsters	n° 22
Kirby's Dream Land	n° 27
Marble Madness	n° 22
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 26
Mercenary Force	n° 18
Metroid II Return os Samus	n° 22
Mickey Mouse	n° 24
Navy Seals	n° 16
Nemesis	n° 16
Othello	n° 16
Pac Man	n° 20
Parasol Stars	n° 26
Pop Up	n° 24
Prince of Persia	n° 27
Prince Valiant	n° 26
Probotector	n° 25
Q-Bert	n° 20
R Type II	n° 28
Rescue of Princess Blobette	n° 16
Sneaky Snakes	n° 20
Snoopy's Magic show	n° 19
Soloman's Club	n° 19
Star Wars	n° 27
Super Mario Land 2	n° 26
The Hunt for Red October	n° 22
Tiny Toon Adventures	n° 24
Trock Meet	n° 24
Trax	n° 22
Turrican	n° 22
WWF Superstars	n° 21

MEGADRIVE

Alien 3	n° 24
Alisia Dragoon	n° 21
Aquatic Games	n° 25
Arch Rivals	n° 24
Ariel the Little Mermaid	n° 26
Art Alive	n° 20
Atomic Runner	n° 28
Bart vs the Space Mutant	n° 24
Batman Returns	n° 26
Bio Hazard Battle	n° 26
Bonanza Bros	n° 17
Buck Rogers	n° 18
Bulls vs Lakers and the NBA Playoffs	n° 24
Burning Force	n° 16
California Games	n° 18
Chakan	n° 28
Chuck Rock	n° 22
Corporation	n° 25
Crue Ball	n° 26
David Robinson Supreme Court	n° 22
Desert Strike Return n the Gulf	n° 20
Dragon's Fury	n° 24
Ecco the Dolphin	n° 26
European Club Soccer	n° 22
F22 Interceptor	n° 16
Ferrari F1 Race	n° 27
Fire Shark	n° 17
G-Loc	n° 27
Golden Axe II	n° 16
Greendog	n° 24
Gynoug	n° 19
Hard Drivin'	n° 18
Hellfire	n° 19
Home Alone	n° 25
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 27
James Pond II Codename Robocod	n° 16
Joe Montana	n° 27
Joe Montana II	n° 20
John Madden 93	n° 27
John Madden Football 92	n° 16
Jordan vs Bird Super One on One	n° 22
Kid Chameleon	n° 21
Klax	n° 18
Lemmings	n° 26
LHX Attack Chopper	n° 26
Lotus Turbo Challenge	n° 26
Marble Madness	n° 19
Mario Lemieux Hockey	n° 19
Megalomania	n° 28
Menacer	n° 27
Mercs	n° 17
Miss Pacman	n° 18
NHLPA Hockey 93	n° 25
Olympic Gold	n° 22
Pacmania	n° 18
Paperboy	n° 21
PGA Golf Tour	n° 27
Phelios	n° 16
Pit Fighter	n° 22
Powermonger	n° 28
Predator 2	n° 26
Rings of Power	n° 18
Risky Woods	n° 26
Road Rash II	n° 26
Rolling Thunder	n° 28
Rolo	n° 28
Shadow of the Beast II	n° 27
Sonic 2	n° 25
Speedball 2	n° 24
Streets of Rage II	n° 27
Super Fantasy Zone	n° 26
Super Hydlide	n° 19
Super Smash TV	n° 26
Talespin	n° 27
Tamif's Adventure	n° 24
Terminator 2	n° 27
The Legend of Galahad	n° 25
The Steel Empire	n° 25
Thunder Force IV	n° 25
Toki	n° 20
USA Basket Ball World Challenge	n° 24
Where in the World with Carmen	n° 26
Where in time is Carmen Sandiego	n° 20
Wonder Boy In Monster Land	n° 20
World of illusion	n° 26
Wrestle War	n° 16
WWF	n° 27
Zero Wing	n° 20

MASTER SYSTEM

Alien Storm	n° 16
Arcade Smash Hit	n° 22
Asterix	n° 17
Bart Simpsons vs the Space Mutant	n° 24
Batman Returns	n° 26
Bonanza Bros	n° 16
Chuck Rock	n° 22
Donald The Lucky Dime Caper	n° 16
Heroes of the Lance	n° 17
Kick Off	n° 16
Klax	n° 21
Laser Ghost	n° 17
Lemmings	n° 26
Marble Madness	n° 22
Master of Darkness	n° 27
Mickey II	n° 27
Miss Pac-Man	n° 24
Olympic Gold	n° 22
Out Run Europa	n° 17
Prince of Persia	n° 25
Rampart	n° 27
Running Battle	n° 17
Sagaia	n° 19
Sega Chess	n° 17
Shadow Dancer The Secret of Shinobi	n° 16
Shadow of the Beast	n° 19
Sonic 2	n° 25
Space Gun	n° 24
Speedball 2	n° 28
Alien 3	n° 26
Super Smash TV	n° 26
Super Space Invaders	n° 26
Tazmania	n° 25
Terminator	n° 22
The Flinstones	n° 18
The New Zealand Story	n° 26
Wimbledon	n° 22
Wimbledon	n° 25
Xenon 2	n° 22
Xenon 3 Megablaster	n° 16

GAME GEAR

Alien 3	n° 28
Alien Syndrome	n° 27
Ax Battler	n° 20
Ayrton's Senna Super Monaco GP II	n° 25
Bart vs the Space Mutant	n° 28
Batman	n° 27
Batman Returns	n° 25
Crystal Warriors	n° 21
Defenders of Oasis	n° 27
Fantasy Zone	n° 20
George Foreman's KO Boxing	n° 26
Halley Wars	n° 17
Indiana Jones	n° 28
Lemmings	n° 27
Ninja Gaiden	n° 17
Olympic Gold	n° 22
Paperboy	n° 25
Popils	n° 25
Shinobi II	n° 27
Slider	n° 18
Sonic II the Hedgehog	n° 27
Sonic the Hedgehog	n° 17
Space Harrier	n° 17
Spider-Man	n° 24
Super Kick Off	n° 22
Super Off Road	n° 28
Tazmania	n° 27
The Chessmaster	n° 20

NEO GEO

Art of Fighting	n° 27
Baseball Stars	n° 21
Burning Fight	n° 16
Eight Man	n° 17
Fatal Fury	n° 17
Football Frenzy	n° 19
Last Resort	n° 21
Mutation Nation	n° 20
Ninja Commanda	n° 22
Robo Army	n° 17
Soccer Brawl	n° 19
Trash Rally	n° 17
World Heroes	n° 25

NEC

Dragon Saber	n° 17
Legend Bout 3	n° 27
Lemmings	n° 27
Loom	n° 27
PC Kid 3	n° 27
Addams Family	n° 28
God Empire	n° 28
Image Fight	n° 28
Naxar	n° 28
Spriggan Mark 2	n° 21
Star Parodia	n° 21
Super Raiden	n° 20
Terra Cresta	n° 28
Terra Forming	n° 21
World Cup Soccer	n° 28
Bonanza Bros	n° 24
The Kick boxing	n° 24

LYNX

Switchblade II	n° 27
Worldclass Soccer	n° 27
XYBots	n° 18

CORE G

Ballistix	n° 17
Doraman II	n° 16
Dragon Egg	n° 16
Gradius	n° 17
Parasol Stars 2	n° 19
Power Sports	n° 25
Raiden Trad	n° 16
Salamander	n° 17
Time Cruise II	n° 16
Twin Bee	n° 19
Forgotten World	n° 21
Human Sports Festival	n° 19

PLANS ET ASTUCES

Battle of Olympus part I (Megadrive)	n° 17
Battle of Olympus part II (Megadrive)	n° 18
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Phantasy Star part I (Master System)	n° 19
Phantasy Star part II (Master System)	n° 20
Quackshot (Megadrive)	n° 21
Shadowgate (NES)	n° 22
Shadow of the Beast (Megadrive)	n° 18
Solstice (NES)	n° 25
Super Mario Bros 3 (NES)	n° 16
Super Mario Bros 3 (NES)	n° 17
Swords and Serpents part I (NES)	n° 28
Sword of Vermillion part II (Megadrive)	n° 24
Ultima IV, premiere partie (Master System)	n° 16
Ultima IV, seconde partie (Master System)	n° 17

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
PLAYER ONE - BP11 - 60940 MONCEAUX. (Délai d'expédition : 4 semaines).

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute 7 F par numéro, pour les frais d'envoi.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Prix total
N° 2, 5 et 6	15 F + 7 F		F
N° 7 à 10	17 F + 7 F		F
N° 11 à 22	25 F + 7 F		F
N° 24 à 28	28 F + 7 F		F
TOTAL			

Attention : les numéros 1, 3, 4 et 23 sont épuisés.
Je joins un chèque de ..... F, à l'ordre de MSE.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville .....
Date de naissance ..... Signature *(1)* :
Console(s) .....

(1) Signature des parents pour les mineurs.

VOILÀ AU MOINS 4 BONNES RAISONS DE T'ABONNER À

1

UN NUMÉRO GRATUIT, SOIT UN MOIS DE LECTURE OFFERTE

2

LA GARANTIE DU TARIF PENDANT UN AN

NOUVEAU 2 CADEAUX RÉSERVÉS AUX ABONNÉS

3

LE NOUVEAU PIN'S DE SAM PLAYER — EN CADEAU

4

LE MARQUEUR TRIANGLE FLUO — EN CADEAU

ALORS, ABONNE-TOI DÈS MAINTENANT AU PRIX DE 280 F* AU LIEU DE 308 F

*Tarif pour la France
Tarif étranger : 379 F = 280 F + 99 F de frais de part.

Les cadeaux vous parviendront par envois séparés.
Délai d'expédition : 5 semaines

OUI ! Je profite de cette offre d'abonnement.
Je recevrai en cadeau le marqueur PLAYER ONE et le nouveau pin's Sam Player.
Abonnement pour la France : 280 F - pour l'étranger : 379 F.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console : .....

Je joins un chèque à l'ordre de Média Système Édition et je l'envoie à PLAYER ONE, BP 11, 60940 Monceaux.
Service abonnement : 44 72 77 55 (Province).

Méfiez-vous des petites boules : elles sont plus dangereuses que les grandes.

Capcom n'a pas fait que des jeux géniaux. Il en a aussi fait d'excellents !

L'air de rien, Pang est un classique des salles d'arcade. Pas le genre de soft qui nous rend fous d'excitation (non, je n'ai pas dit Street Fighter II) mais un bon petit jeu avec un bon petit fan club. Capcom nous propose ici Super Pang, une version légèrement améliorée de ce shoot them up .

DES HARPONS ET DES BALLONS

Comme toutes les grandes idées, celle qui a donné naissance à Pang est toute simple : un petit bonhomme plongé au milieu de ballons gigantesques au contact mortel. Sa seule arme est un harpon. Si vous vous êtes déjà défoulé avec un harpon sur le ballon préféré de votre petit frère, vous connaissez certainement l'effet de cet ustensile... le ballon éclate ! Seulement, dans Pang, chaque ballon crevé se divise en plusieurs petits ballons. Les morceaux se multiplient à leur tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment petits pour disparaître. Bien évidemment, l'espace étant clos, chaque balle rebondit sur le sol et sur le mur. Toute la science du bon joueur de Pang consiste à bien anticiper les rebonds de ces satanées balles pour les détruire avant la limite du temps impartie.

DES CERISES SUR LE GÂTEAU

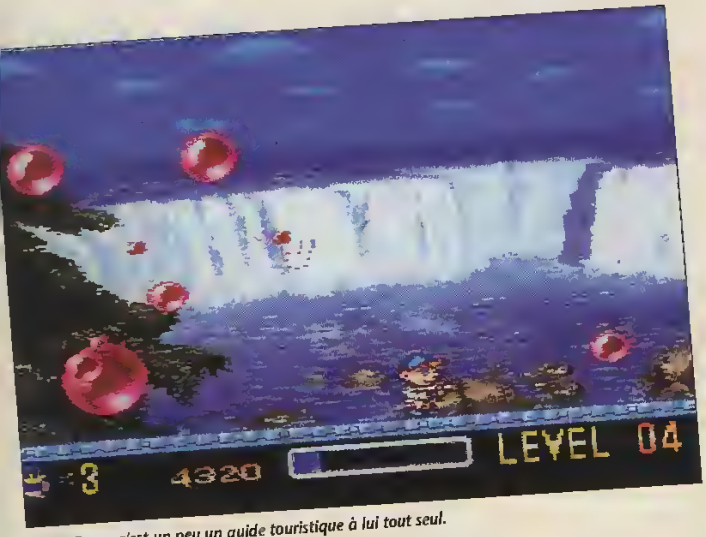
Des petits ajouts relancent constamment l'intérêt du joueur. Les tableaux se truffent vite de plates-formes qui limitent la liberté de mouvement du joueur. Cassez des briques, elles libèrent des bonus qui serviront à améliorer votre armement. Les grappins par exemple : vous les lancez au plafond, le filin occupe alors toute la hauteur de l'écran. Pendant quelques secondes, les ballons restent agglutinés sur un côté de l'écran, bonjours le carnage. Notez aussi que des ennemis viennent corser l'affaire en gênant vos mouvements.

Petit tour du monde : apres l'Europe, l'Amérique

D'autres, encore plus sadiques sont à la fois maléfiques et bénéfiques. Maléfiques parce qu'ils vous paralysent quand ils vous touchent. Bénéfiques parce qu'ils peuvent aussi détruire les ballons.

PETIT TOUR DU MONDE

Selon vos goûts, vous disposez de deux modes de jeu. Le premier, déjà présent dans le Pang original, consiste à guider le personnage dans un véritable tour du monde. Pour gagner, il faudra « nettoyer » les cinq continents, divisés chacun en plusieurs pays comprenant à leur tour de nombreux tableaux. Mais attention, le second mode, typique de Super Pang, vous fera



Super Pang, c'est un peu un guide touristique à lui tout seul.

LES CONSEILS D'IGGY LES BONS TUYAUX

- *Attaquez les ballons les uns après les autres. Une fois que vous avez explosé un ballon, détruisez tous les petits ballons qu'il a générés avant de vous attaquer aux autres. Sinon, l'écran devient tellement plein qu'il est impossible de survivre.*
- *Dans le même ordre d'idée, évitez d'utiliser la dynamite comme la peste.*
- *Le pistolet est l'arme la plus efficace.*

Ah ! les vacances

Un tableau facile

Dans ce tableau, impossible de tirer sur les ballons. Envoyez les monstres dessus.

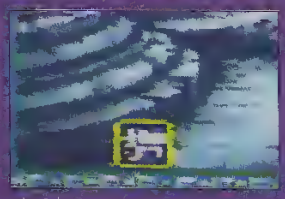
sans aucun doute « péter les plombs ». Le jeu n'est plus divisé en étapes : vous vous retrouvez alors invariablement dans le même tableau (avec des décors différents à intervalle régulier) où de nouveaux ballons apparaissent régulièrement, sur un rythme de plus en plus rapide. Même si ceux de la vague précédente sont encore à l'écran. Pas le moindre répit dans ce mode. Arrêtez tout, dingue !

IGGY LAISSE SON OBJECTIVITÉ AU PLACARD

La conclusion objective d'un test de Super Pang serait de dire que ce jeu, même s'il ne se hisse pas au rang des musts de la Super Nintendo, est quand même une sacré bonne cartouche. Elle est originale, variée, bien faite et surtout hyper bonne à jouer. La conclusion subjective serait de dire que j'adôôôre ce jeu et que j'hallucine à l'idée de le voir débarquer sur Super Nintendo dans une version quasiment identique à la borne d'arcade. Il n'y aura que la disparition du mode deux joueurs qui viendra quelque peu tempérer un bonheur qui vire à l'extase la plus mystique. Si, si !

Iggy, mûr pour le temple de Shao Lin.

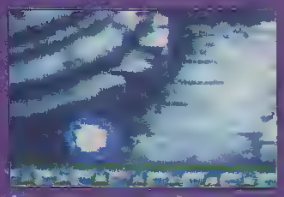
BONUS EN VRAC



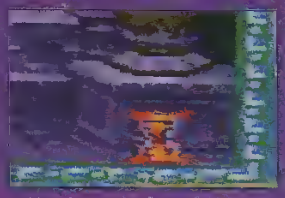
Pistolet.

Double harpon.

Grappin.

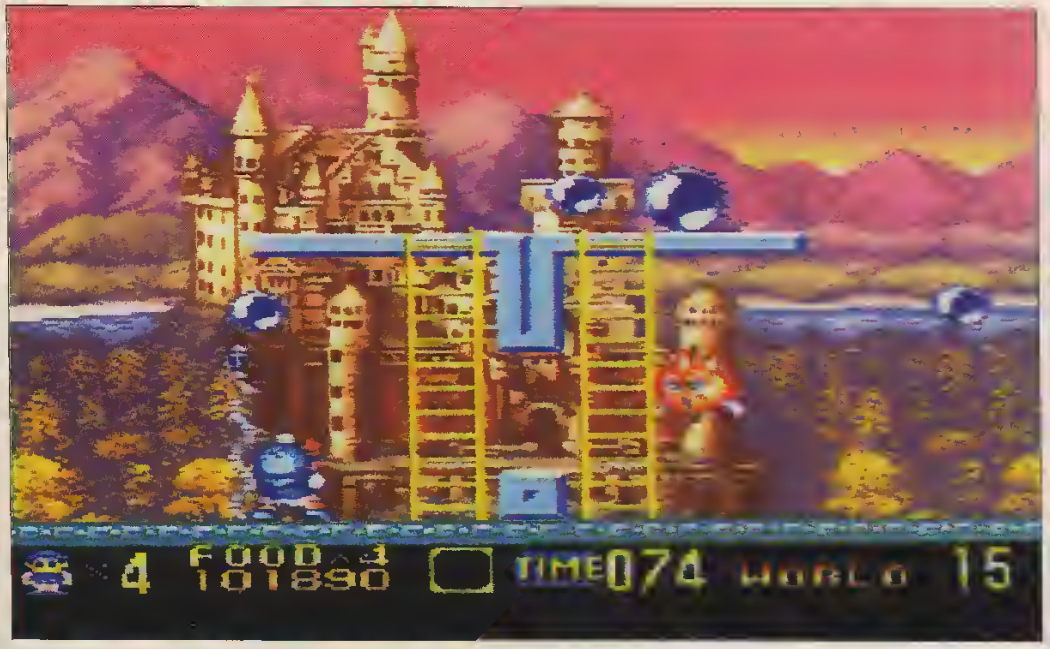


Champ de force. (Il rend invulnérable.)



Sablier. (Il rallonge le temps.)

Horloge. (Il paralyse les ennemis.)



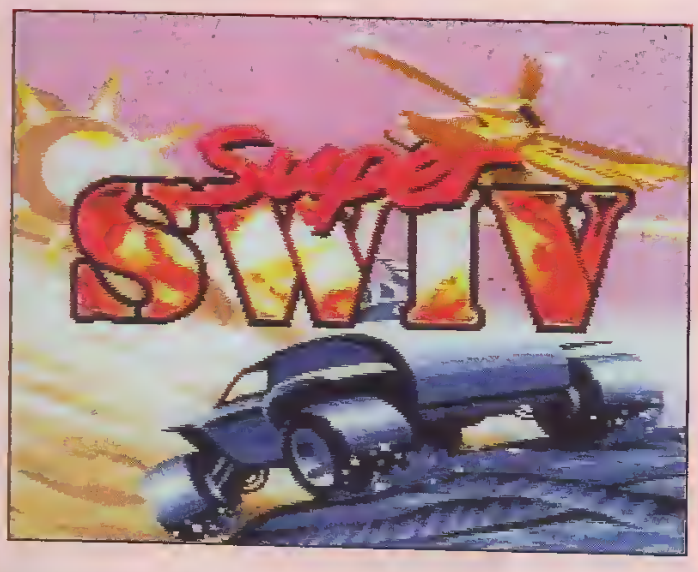
Les feux follets sont peut-être mignons, mais ils sont gonflants.

87%

SUPER PANG

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : très variable (plusieurs niveaux)
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F



Les yeux dans les yeux, Iggy est tombé amoureux de Super SWIV, ce shoot them up au sourire si doux.

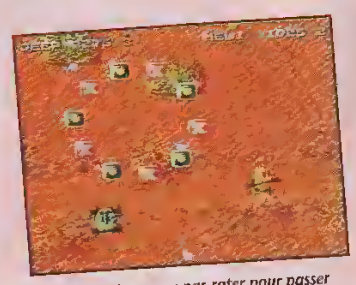
Eh bien, on dirait que le temps où les jeux de tir de la Super Nintendo faisaient doucement rire les possesseurs d'autres consoles appartient bien à la préhistoire. Axélay, Super Aleste et maintenant Super SWIV, la 16 bits de choc offre des jeux parmi les plus marquants du genre. Ce qui ne m'empêche pas d'être bien embêté, comme à chaque fois que j'écris un test de shoot them up. Partant du principe que la base de cette catégorie est toujours relativement immuable, à quoi sert-il de noircir des tonnes de papier. Allez, ce mois-ci, je me la joue « questions-réponses ».

OPÉRATION AIR-TERRE !

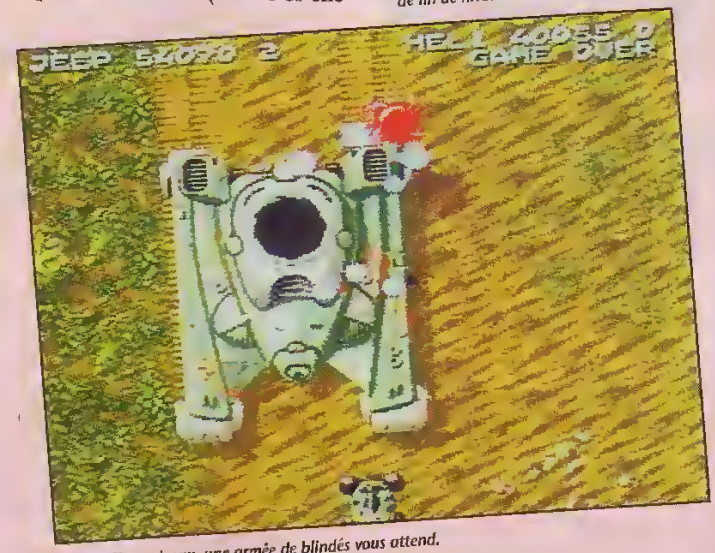
Scénario ?
Une vague histoire de race souterraine qui a volé les armements les plus sophistiqués des terriens. Mais peu importe, car tout le monde s'en moque et il n'y a que les testeurs qui le lise...

Scrolling ?
L'action se déroule suivant un scrolling vertical complété par un mini-scrolling horizontal sur les côtés, afin d'élargir l'aire de jeu.

Vaisseaux ?
Vous disposez d'une Jeep ou d'un hélico. Seul, vous choisissez votre vaisseau. À deux, un joueur prend la Jeep, l'autre l'hélico. Attention, il n'y a pas qu'un changement de sprite entre les deux. La Jeep est par exemple obligée de sauter par-dessus les trous sur le sol mais peut tirer dans n'importe quelle direction (même si elle roule dans le sens opposé), grâce à son canon orientable. Quant à l'hélico, il dispose d'une rapidité et d'une maniabilité appréciables.


Voici les options à ne pas rater pour passer le niveau sans trop de casse.

La confrontation avec le boss de fin de niveau.



Au deuxième niveau, une armée de blindés vous attend.

Ce vaisseau transporteur vient de prendre votre caisson d'options.

LA MARQUE DES GRANDS

Armement ?
C'est Hiroshima, fils ! Chaque vaisseau dispose de plusieurs tirs qu'on peut permuter à l'aide des boutons latéraux du paddle. En plus, vous pouvez récupérer des armes bonus : X-missiles, Scorch et missiles à tête chercheuse. D'autres bonus permettent d'augmenter la puissance des armes standard, ce qui s'avère vite indispensable puisque la plupart des adversaires encaissent plusieurs coups avant d'exploser.

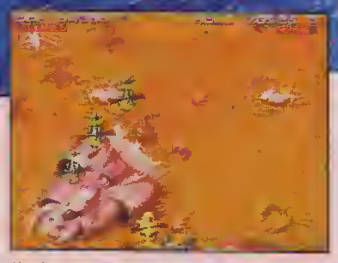
Graphismes ?
Géants. Les ennemis ont fait l'objet de toutes les attentions des graphistes : ultra variés, superbement dessinés, y a pas à dire, c'est du grand art. Dommage que les décors ne suivent pas toujours : malgré quelques très beaux passages, ils apparaissent généralement quelque peu dépouillés face à la qualité du reste. M'enfin, y

a vraiment rien de bien catastrophique non plus.
Animation ?
Fluide et irréprochable malgré la taille et le nombre des vaisseaux ennemis. Fini le temps des ralentissements !
Bruitages ?
Pas forcément exceptionnels mais efficaces.

MAMAN, ILS SONT FOUS...

Difficulté ?
Oh là ! ça tue ! Super SWIV, c'est pas un jeu pour les nazes. À partir de la fin du deuxième level, le champ de bataille devient un véritable enfer : les ennemis déboulent de partout et seuls les meilleurs joueurs auront une vague chance de s'en tirer.
Continue ?
Pas là, non...
Cerise sur le gâteau ?
Toutes les parties ne sont pas identiques. Par exemple, le gros vaisseau du milieu du premier niveau vous attaquera parfois, alors qu'à d'autres moments il se contentera d'une brève apparition avant de disparaître. Classe !

Dans certains niveaux, le propriétaire de la voiture tout terrain aura un bateau


Un de vos prédécesseurs y a laissé la vie.

Le deuxième boss est armé de plusieurs tourelles munies d'un bouclier de défense

Faites attention aux mini-tanks qui arrivent des routes

Le cimetière de vaisseaux du deuxième niveau.

... MAIS C'EST TELLEMENT BON !

Verdict ?
Seul, Super SWIV est un bon jeu. À deux, il devient un sommet du genre. Le fait de diriger deux vaisseaux vraiment différents apporte un « plus » certain et permet de se livrer à un vrai travail d'équipe. Si vous n'êtes pas un débutant en matière de shoot them up et, surtout, si vous jouez souvent à deux, il vous le faut absolument. ■

Iggy, a une petite flemme aujourd'hui.

90%

SUPER SWIV

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 87 %
- Animation : 95 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 87 %
- Player fun : 94 %

A B C D E F

ROAD RUNNER

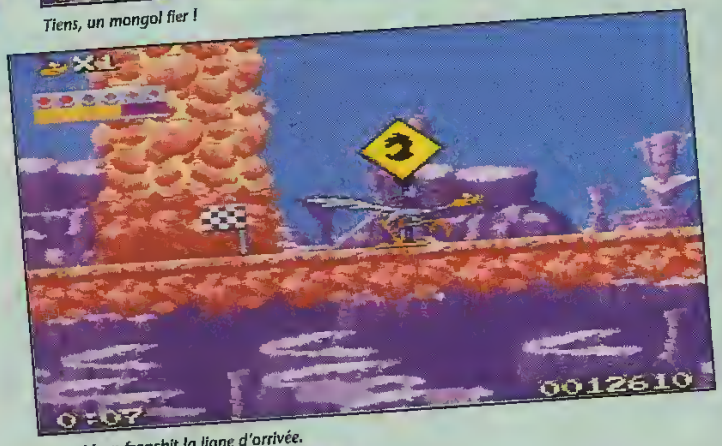
Tiens, un mongol fier !

« Hep, hep ! Vrrrrrraoumm ! » Trop tard... Pour l'interview de Meep Meep, je repasserai. En attendant, voici le test du jeu sur Super Nintendo.

Parmi tous les personnages de cartoons, il existe un couple fumant particulièrement hilarant. Il s'agit, mais vous l'aurez certainement deviné, de Will Coyote et de Meep Meep, l'autruche la plus rapide de l'Ouest. Ces deux aburis passent la majeure partie du temps à se poursuivre dans le désert de la Mort. Mais ne vous y trompez pas, si Will ne rêve de Meep Meep que sous la forme d'un rôti bien cuit, c'est bien lui l'éternelle victime. Il faut dire qu'il est bien bête ce pôv'e gars ! Et il faut ajouter que Meep Meep, surnommée Road Runner aux États-Unis, court vraiment très vite. C'est cet univers absurde que Sunsoft nous propose de découvrir sur Super Nintendo... Et nous, on est drôlement contents, parce que c'est depuis toujours l'un de nos dessins animés préférés.

EXCÈS DE VITESSE

Le cadre : une route déserte, aussi droite qu'une échelle de pompier, écrasée par une chaleur torride. Soudain, un bruit de réacteur et une colonne de poussière qui s'avance à la vitesse du son. Au fur et à mesure que le phénomène se rapproche, deux silhouettes commencent à se découper. L'une, grande et élancée, est poursuivie par la seconde, plus lourde et pataude. C'est la routine, Meep Meep mène la course en tête et Will tente de s'accrocher tant bien que mal. Mais voilà, le pauvre ne s'est pas aperçu que son « amie » à plumes s'est engagée sur un pont branlant. La forme gracieuse de l'autruche survole la structure métallique. Will, de son côté, une seconde derrière, voit la route se dérober sous ses pieds avant de chuter sur plusieurs centaines de mètres. Voilà, même sur Super Nintendo, Will continue de s'en prendre plein la tête. Quant à vous, vous venez de pénétrer de plain-pied dans Road Runner's... Paddle en main.



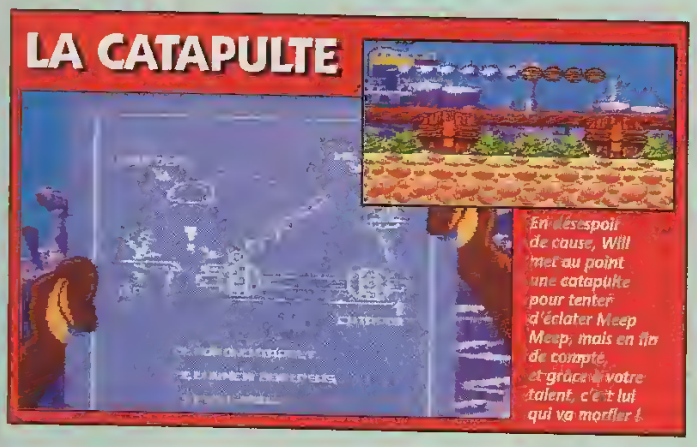
Meep Meep franchit la ligne d'arrivée.

Un cœur planqué dans un renfoncement.

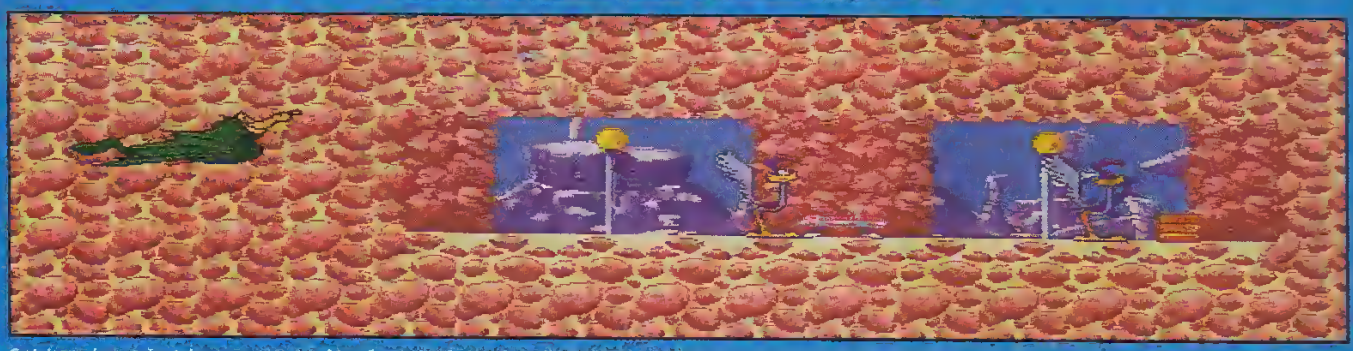
IT CAME FROM THE DESERT

Comme dans la série animée, le jeu Super Nintendo est basé sur la course poursuite. Avec une différence majeure : c'est vous qui contrôlez Meep Meep. À partir du moment où vous lancez le jeu, Will va être sans cesse sur vos talons. Qu'il soit à pied, en montgolfière, sur un rouleau compresseur ou dans une fusée, il faudra l'éviter en permanence. Toutefois, ce n'est pas la trame principale du jeu, car votre but va consister à atteindre le « goal » c'est-à-dire la fin du level. Bref, ce qu'un bon franchouillard, en plein exercice physique devant sa TV pendant le Tour de France, appellerait : la ligne

LA CATAPULTE

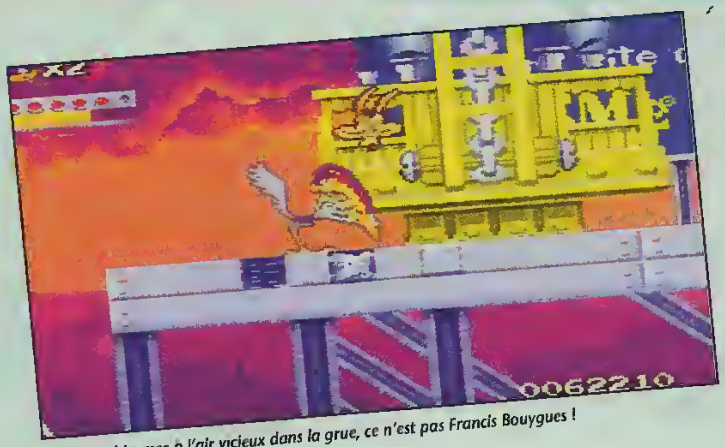

En désespoir de cause, Will met au point une catapulte pour tenter d'éclater Meep Meep, mais en fin de compte, et grâce à votre talent, c'est lui qui va morfler !

TROUVEZ LA PLANQUE !



Certains rochers cachent des passages secrets bien planqués et fourrés de quelques bonus sympa !

d'arrivée ! Passer la ligne ne va pas être facile car chaque level est organisé comme un véritable labyrinthe, avec des panneaux routiers pour vous indiquer, de temps en temps, le chemin à suivre. Plus vous passez de levels, plus l'itinéraire devient compliqué, et Coyote en profite pour utiliser des engins de plus en plus gros pour ne pas vous rater. Pour lui échapper, il n'y a pas trente-six moyens. Il s'agit de courir le plus vite possible ou de se percher sur une plate-forme qui lui est inaccessible (eh oui, il faut le préciser, Road Runner's est un jeu de plate-forme du plus pur style). Si elle a vraiment besoin de booster un maximum, Meep Meep peut passer à la vitesse turbo. Seulement, cela ne dure que peu de temps : jusqu'à épuisement de ses réserves de graines. Son niveau de graines peut être rechargé, en picorant des petits tas, grâce à l'un des boutons de la manette. D'autre part, Meep Meep doit faire attention à ne pas atterrir à côté d'une plate-forme, et faire face à des ennemis toons en tout genre (crabes, serpents...). Enfin, le paradoxe du jeu, c'est qu'il faut prendre son temps si l'on veut aller loin. Speeder ne sert à rien et vous pousse à l'erreur



Non, non ! Le mec à l'air vicieux dans la grue, ce n'est pas Francis Bouygues !

Les derniers levels sont carrément cosmiques !

ATTENTION LES YEUX !

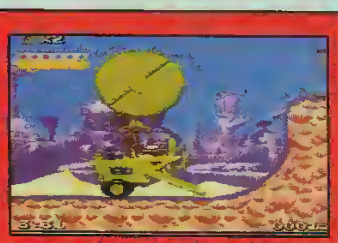
Road Runner's est un jeu de fort belle facture si l'on ne porte aucune attention qu'au graphisme et à la bande sonore. Malheureusement, il est affligé d'un petit problème qui gâche un peu le tout. Il s'agit de la jouabilité. Ainsi, en particulier, le sprite de Meep Meep est en particulier trop large et ne correspond pas tout à fait à sa surface sensible. Parfois on pense atterrir sur une plate-forme en se référant au contour de notre personnage, et pourtant on tombe quand même, car seule la partie centrale du sprite est prise en compte dans le jeu. D'autre part, le niveau de difficulté est un peu trop dur dès le début.

Malgré tout, ce petit jeu est quand même assez sympa à jouer surtout pour les fans de Meep Meep. ■

Crevette,
qui cartoon à mort !

Meep Meep picore du bon grain !

En oui, Will, tu t'es encore fait avoir !



Will en prend vraiment plein la tronche.

82%

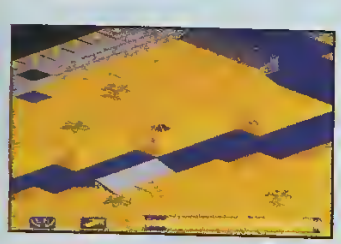
ROAD RUNNER'S

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 79 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F

Ou comment, en dirigeant un petit engin très mobile, vous vous apercevez qu'il est parfois vraiment très difficile de garder son calme...

Fini les randonnées meurtrières, arme laser au poing, où vous vous amusiez à trucider tous les méchants du coin... Terminé les balades bucoliques sur des plates-formes toujours prêtes à s'effondrer ! Révolu le temps des combats intergalactiques où votre xénophobie refoulée ressurgissait tout à coup au grand jour, dans toute sa vindicative fureur. Tous ces jeux anodins auxquels vous vous adonniez auparavant n'ont désormais plus lieu d'être. Maintenant, il est temps de passer aux choses sérieuses, il est temps de « spindizzer ».


Prise d'élan et saut au-dessus de la rivière.

JE SAIS PARFAITEMENT C'QUE J'DIS...

Le scénario est pour le moins étrange. Figurez-vous que le monde Spindizzy, constitué de plusieurs planètes, vient tout à coup de faire irruption dans notre système solaire. Ça commence bien. Maintenant, si en plus je vous dis que ces fameuses planètes sont en fait des sortes de croisements entre un labyrinthe et un casse-tête chinois, vous allez penser qu'on nage en plein délire. Enfin, si je vous révèle que vous n'incarnez ni un homme, ni un animal, ni un vaisseau, mais un module de reconnaissance gyroscopique, vous allez me regarder avec de grands yeux ronds. Et vous aurez raison. À votre place, je me serais même demandé s'il ne fallait pas surveiller ma température. Merci Iggy, mais j'ai mon propre thermomètre, tu peux laisser le tien où il est...

DE TOUTE FAÇON, UN MODULE, C'EST ASEXUÉ QUELQUE PART

Le module que vous dirigez, et qui doit explorer toutes les planètes Spindizzy, s'appelle Gérald. C'est comme ça, c'est ce qui est inscrit dans la notice, on n'y peut rien ! Encore que moi, je trouve qu'Aglaë, c'est plus joli. Allez hop ! c'est décidé, la machine exploratrice se nommera désormais Aglaë. C'est en souvenir d'une fille que j'ai bien connue à l'école maternelle...

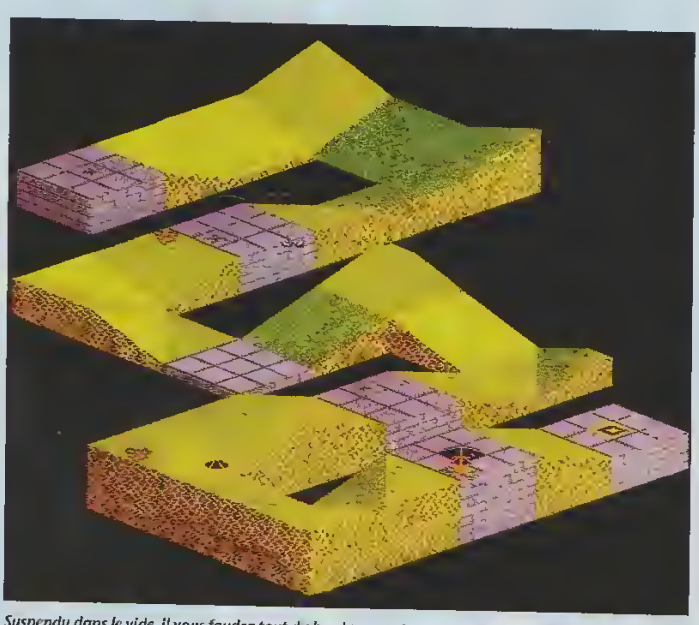
Montée sur un ascenseur

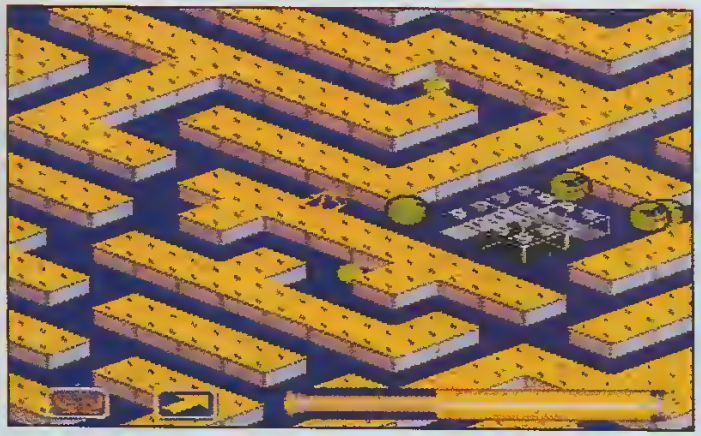
Récupérez la parcelle d'énergie

Bon, lorsqu'Aglaë débarque sur une planète, première surprise : le mode de représentation visuel. Les décors géométriques sont en 3D pour des raisons pratiques. Il fallait en effet qu'ils soient simples, clairs, dépouillés et que l'on ait une vue d'ensemble de l'endroit où Aglaë se trouve. Pourquoi ça ? Réponse au paragraphe suivant.

Aglaë est une petite machine très sensible. Si vous ne la maniez pas avec un maximum de précaution, vous courrez à la catastrophe. Les paysages dans lesquels elle évolue sont très divers. Certains ressemblent à des parcours de golf, d'autres à de véri-

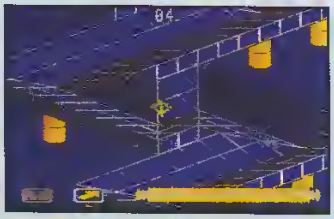
Il faut passer sur les bons boutons pour faire disparaître les blocs qui obstruent l'entrée.


Suspendu dans le vide, il vous faudra tout d'abord surmonter votre vertige avant d'oser vous balader sur les pentes dangereuses de ce green interstellaire. Oubli des fêtes de Noël, des branches de houx sont disposées un peu partout. Attention de ne pas vous piquer



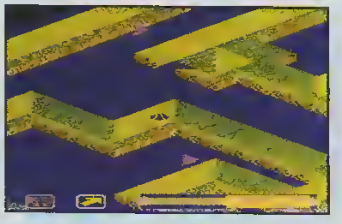
Le labyrinthe à la Pac Man. Vous avez vu, il est construit en Lego !

tables montagnes russes, d'autres encore à des labyrinthes dans lesquels vous aurez bien du mal à vous y retrouver... Il y en a pour tous les goûts. Top ultime, il existe même un labyrinthe Pac Man avec des fantômes, des boules à ramasser et tout le tintouin. Géant. Maintenant, il faut bien vous dire que Spindizzy fera non seulement appel à vos réflexes, mais qu'il mettra aussi à l'épreuve vos qualités de réflexion. Les paysages dans lesquels vous évoluez sont remplis d'objets et de machines étranges qu'il vous faudra apprendre à connaître : des ascenseurs pour accéder à des niveaux supérieurs, des téléporteurs pour vous envoyer vers d'autres lieux, des parcelles d'énergie, récupérables un peu partout, pour survivre et poursuivre votre chemin, etc. Vous déplaçant dans des décors à la physionomie pour le moins tourmentée, vous avouerez très vite que cette réunion élé-



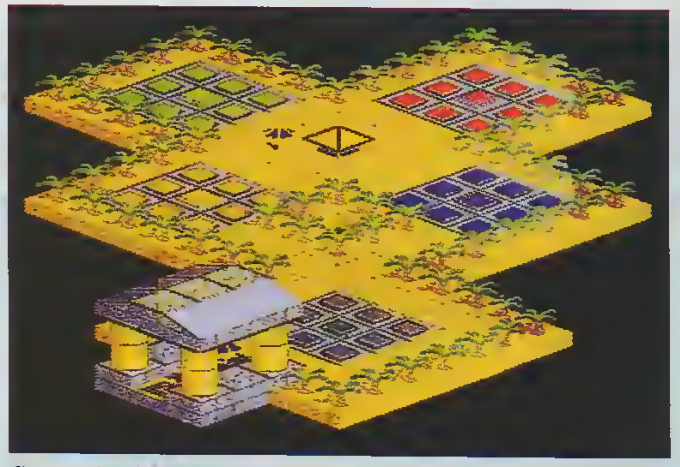
Bleu, c'est comme le soleil, bleu comme la mer et le Suc des Vosges...

mentalo-intellectuello-prise de têtienne (!) constitue un challenge à la hauteur, et qu'il est absolument indispensable d'avoir une vue d'ensemble d'une grande clarté. Ce qui est le cas grâce à la simplicité des décors. De plus, les angles de vue sont modifiables avec les boutons left et right. Si

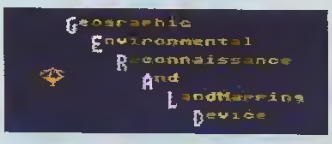


Des ailerons de requin dépassent de l'eau

Trouvez le bon chemin pour accéder en haut de l'édifice



C'est sympa les palmiers, ça me rappelle la plage, les vacances... L'été dernier, j'étais à Palavas les-Flots et je m'entretenais avec Iggy de la crise de l'économie zanzibarienne lorsque, tout à coup, un inconnu nous a offert des fleurs



Gérald, non ! Aglae.

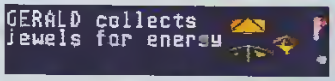
vous n'êtes pas persuadé que le défi proposé est conséquent, moi je vous l'affirme et vous pouvez me faire confiance.

SPINDIZZY, ÇA VOUS TOURNE LA TÊTE

Il est cependant dommage que Spindizzy Worlds n'utilise pas davantage les capacités graphiques de la console sur laquelle il a été adapté. Il aurait été possible de faire beaucoup mieux. L'effet de rotation, par exemple, aurait pu être utilisé. Enfin, ne boudons pas notre plaisir. Plutôt rébarbatif au début, ce jeu se révèle en fin de compte assez intéressant. Sûr qu'il faut s'y mettre, mais une fois dans le jeu, on a du mal à le lâcher. Et puis ça nous change de la plupart des productions que l'on a l'habitude de voir sur Super Nintendo. Une cartouche originale qui plaira aux plus patients. ■

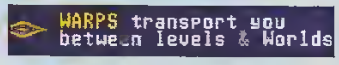
Chris, écrit pour tous les enfants qui sont obéissants.

Ce sont les êtres à éviter.



Ça, il est recommandé de le ramasser.

Ne vous y frottez pas.



Téléporteurs.

78%

SPINDIZZY WORLDS

- SUPER NINTENDO
- Genre : stratégie
- Graphisme : 75 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 80 %

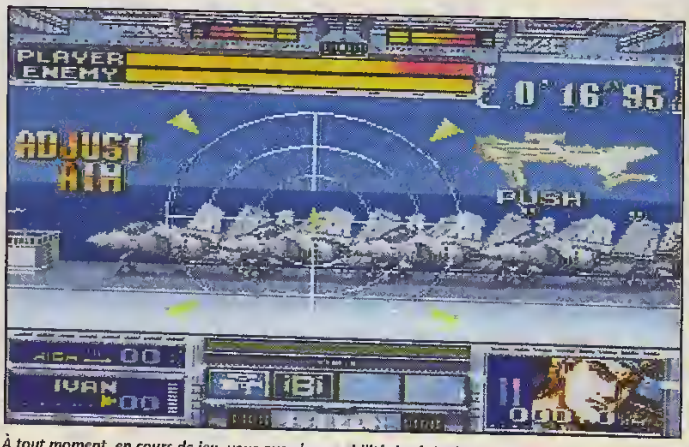
A B C D E F

Non, le Scope 6 ne sert pas uniquement à effrayer votre épicier préféré. On peut également l'utiliser pour jouer à Battle Clash.

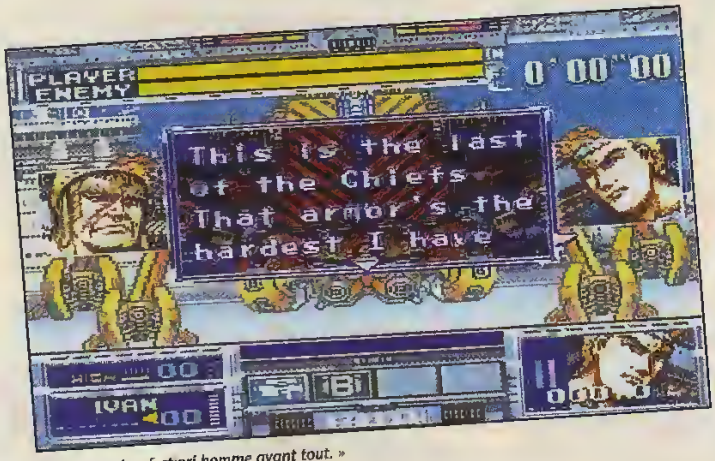
Le Scope 6 nous posait jusqu'ici un cruel dilemme. Cet accessoire d'enfer à la précision irréprochable manquait de cartouche à la mesure de ses qualités, au point que — à part comme ornement sur le bureau de Crevette — on ne lui avait pas trouvé une grande utilité ! Toutefois, cela n'a pas empêché la bête de se vendre comme des petits pains aux States, entraînant la venue de Battle Clash, premier jeu digne du Scope... et aussi un des rares tirs sur cible qui ne donne pas envie de bâiller au bout de deux minutes.

GOLDORAK GO !

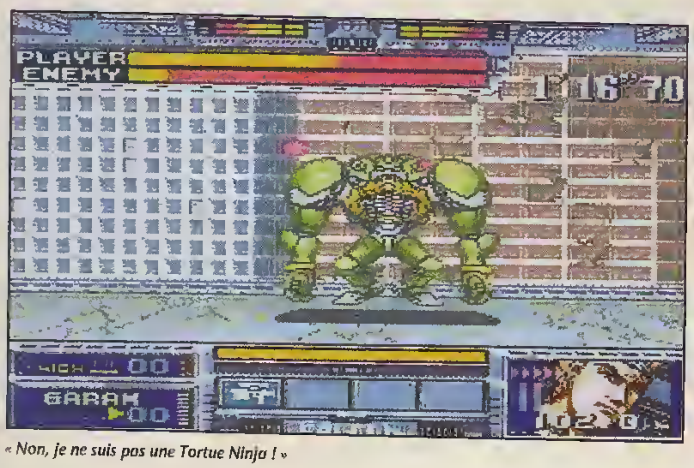
Grand seigneur, Nintendo nous gratifie même d'un scénario. L'action se déroule dans un futur lointain bien nippon, dans lequel on se fritte à bord de gigantesques armures de combat. Moi, j'aime bien, c'est plus propre et au moins, ça évite les auréoles sous les manches du treillis. C'est donc l'histoire d'un mec qui a décidé de faire la peau à l'ignoble Thatanos, l'assassin de son père, sa mère, sa sœur (rayez la mention inutile car je brode un peu faute de notice mais, à mon avis, je ne dois pas être loin). Pour cela, il devra traverser un long chemin, marqué par la recherche de la Vérité éternelle et par la quête de la Sagesse orientale. En clair, fritter une tripotée de boss tous plus impressionnants les uns que les autres. Avant et après les combats, vous avez droit à une petite conversation avec le conducteur du robot adverse. Ce qui vous permettra de réaliser qu'il y a de mauvais et de moins mauvais robots. Comprenez par là que les moins mauvais ne réaliseront leur erreur qu'après une bonne raclée. Enfin, ils vous fileront au moins une petite arme supplémentaire pour vous aider à continuer la route.



À tout moment, en cours de jeu, vous avez la possibilité de régler la visée.



« Robot, mais a fortiori homme avant tout. »



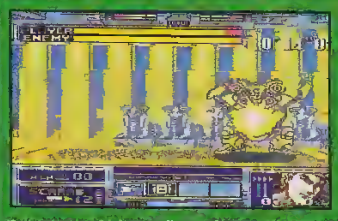
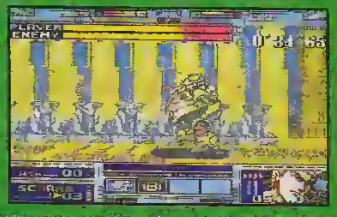
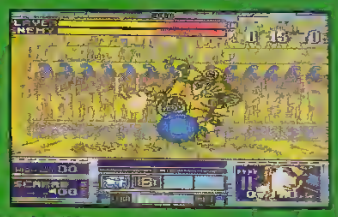
« Non, je ne suis pas une Tortue Ninja ! »

VISE LES PLUS BAS

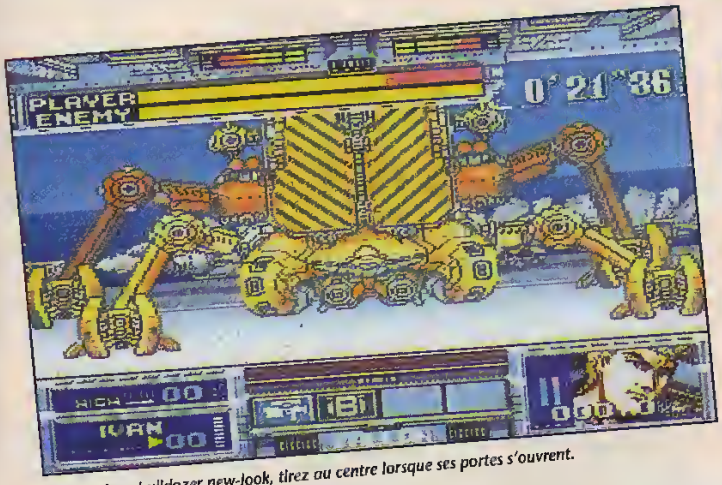
Les combats se règlent donc à coup de Scope. Première chose à faire lorsque vous vous trouvez devant l'abruti d'en face : trouver son point faible. Mais, même une fois trouvé, ce n'est pas encore une partie de plaisir. Les monstres se livrent à des contorsions, courent, sautent, sortent de l'écran, et envoient des tonnes de projectiles qu'il faut intercepter. Tout ça pour vous empêcher de viser correctement. Jusqu'où va se nicher la mesquinerie, je vous le demande. Pourtant, c'est là où Battle Clash écrase tout ce qui avait été fait précédemment. Chaque monstre possède ses propres modes de déplacement et d'esquive. Bref, rien à voir avec les cibles statiques que nous assènent d'habitude les jeux de ce type. Pour dessouder tout ce beau monde, le tir normal (rapide, mais pas foudroyant) se révèle vite un peu limité. Vous en viendrez vite à préférer le super tir. On l'obtient simplement en s'abstenant de tirer pendant quelques secondes avant de faire feu. Vous disposez également d'un blast,

hyper efficace mais limité à un seul coup. Il vaut mieux attendre d'avoir trouvé la partie vulnérable du monstre avant de l'utiliser. Il est possible d'utiliser d'autres armes récupérées durant les combats, la plus pratique étant le bouclier. Histoire de varier les plaisirs, Battle Clash vous propose plusieurs options de jeu. En plus du jeu normal,

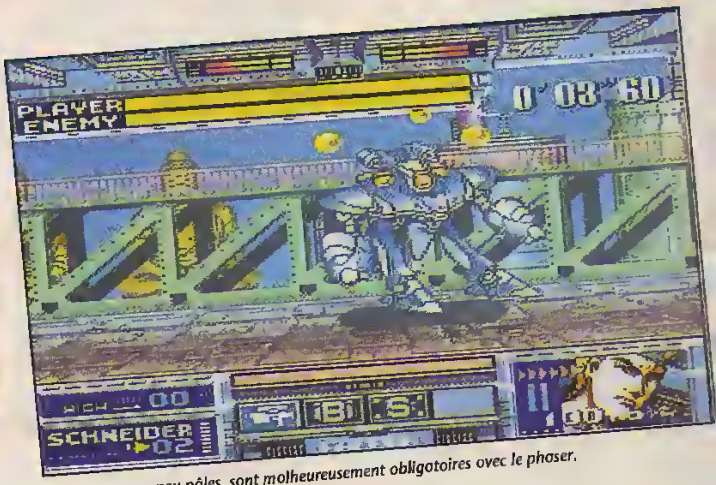
TU T'ES VU QUAND T'AS BU ?

Les robots adverses se livrent à toutes sortes de déplacements. Matez donc mon pote le danseur de Charleston.



Pour avoir ce bulldozer new-look, tirez au centre lorsque ses portes s'ouvrent.



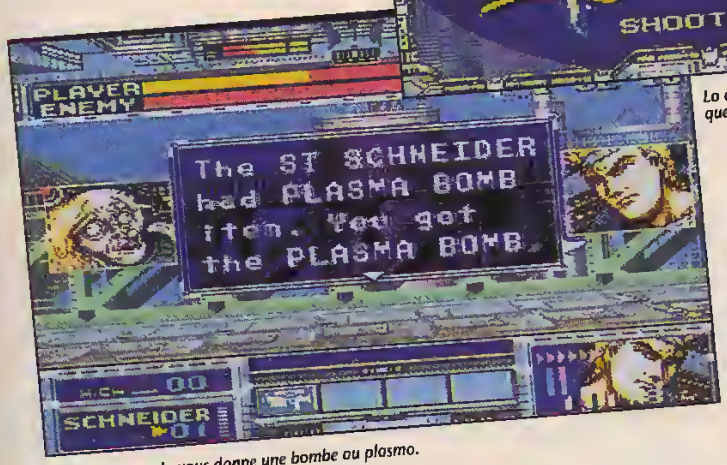
Les couleurs, un peu pâles, sont malheureusement obligatoires avec le phaser.

vous trouverez un mode en temps limité et la possibilité de jouer à deux... mais à tour de rôle. Bien sûr, faut pas rêver non plus !

LA QUESTION DU JOUR

En conclusion, ce jeu est ultra JOUABLE. Trop jouable peut-être, car il est presque

La carte du monde se raye à mesure que vous battez les boss.



Tiens, Quasimodo vous donne une bombe au plasma.

un peu facile. La cartouche pousse même le luxe jusqu'à vous indiquer le point faible de l'adversaire. N'empêche que grâce à la précision du Superscope, à la variété des adversaires et au rythme de l'action, Battle Clash nous a hallucinés comme aucun jeu de tir sur cible jusqu'ici.

Et comme, même après l'avoir terminé, le mode en temps limité incite à y revenir régulièrement, une question me taraude l'esprit depuis quelques jours. Et si je finissais par m'acheter un Superscope pour moi tout seul ? ■

Iggy, roi de la gâchette.

84%

BATTLE CLASH

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 80 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 73 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F

Un s gaie

La preuve est faite : les jeux vidéo rendent réellement fous. Agité de tremblements nerveux, épuisé par quatre tests de Lemmings, Iggy trouve encore la force de se traîner jusqu'à son paddle et d'ânonner : « Pourquoi un Krusty's Fun House après quatre tests de Lemmings ? » Iggy passera-t-il l'hiver ? Les paris sont ouverts.

Le phénomène Krusty's Fun House résulte d'une addition simple. Prenez Lemmings, le jeu de réflexion le plus obsédant du monde (rien que d'y penser, j'en ai les tentacules qui frémissent de plaisir). Mixez-le avec l'autre phénomène consoleux de l'année, à savoir la Simpsomania. Agitez le tout et vous obtiendrez l'un des jeux de réflexion et d'action les plus déments du moment : j'ai nommé Krusty's Fun House.

n simple bloc à déplacer et les rats vont aiement se faire exterminer

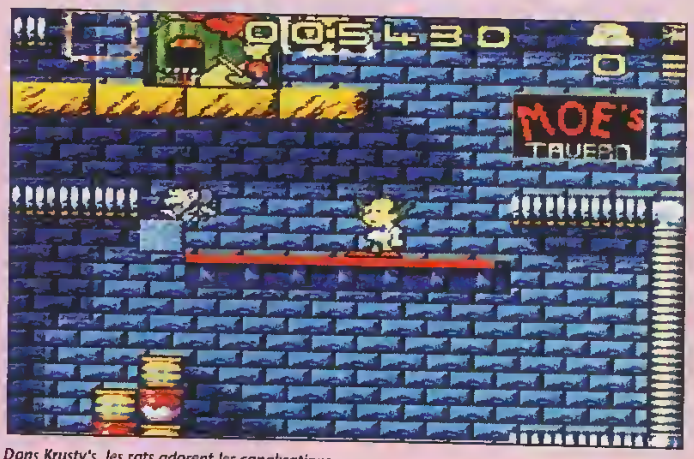
OH ! IL EST ECRASÉ, LE RAT !

Krusty's débute à partir de bases éprouvées. Tout comme dans Lemmings, on retrouve des rongeurs idiots qui avancent droit devant eux (ici, ce sont des rats). Il faut les orienter vers une machine infernale pilotée par un membre de la famille Simpsons qui se charge de les exterminer de manière particulièrement sadique. La différence, c'est qu'ici vous ne dirigez pas les animaux mais Krusty, le clown héros de Bart. À lui de sauter de plate-forme en plate-forme, de récolter divers objets (pierres, boules, etc.) et de les utiliser au bon endroit. Un jeu d'enfant ? Pas tant que ça puisqu'une floppée de bêbêtes aux origines douteuses rôdent un peu partout et que le moindre contact avec l'une d'elles n'arrangera pas l'état de santé du comique de service. Ce ne sont pas là les seuls emprunts au jeu d'arcade : Krusty peut également lancer des tartes sur ses ennemis (mais en nombre limité) et ramasse des bonus sur son chemin. Autre grande nouveauté par rapport à Lemmings : le champ de jeu est énorme et chaque tableau englobe un nombre incroyable d'écrans.

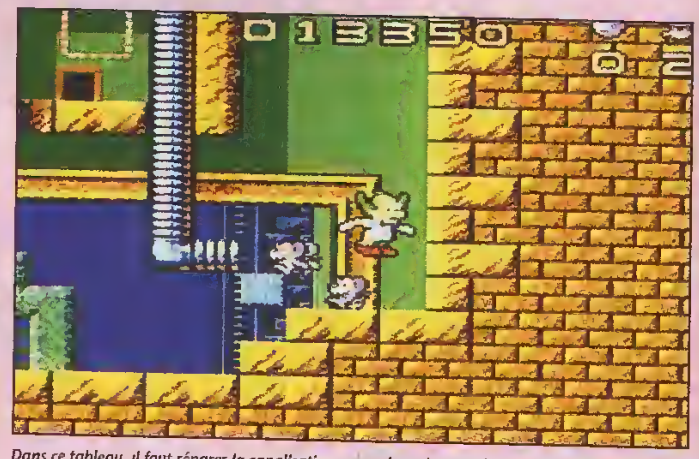
Les décors de Krusty's brillent par leur variété.

JE... JE... JE... JE SUIS COINCÉ

C'est précisément ce mélange de réflexion et d'arcade qui fait tout l'intérêt de Krusty's. Ce cocktail bien dosé et le stress de ces deux genres de jeux s'additionnent



Dans Krusty's, les rats adorent les canalisations.



Dans ce tableau, il faut réparer la canalisation puis coincer les rats dans un coin et, enfin, leur faire un marchepied.

Ce « petit » tableau est un des premiers. A partir du niveau 2, le champ d'action devient si large qu'un poster de Player ne suffirait pas à en afficher le plan dans son intégralité

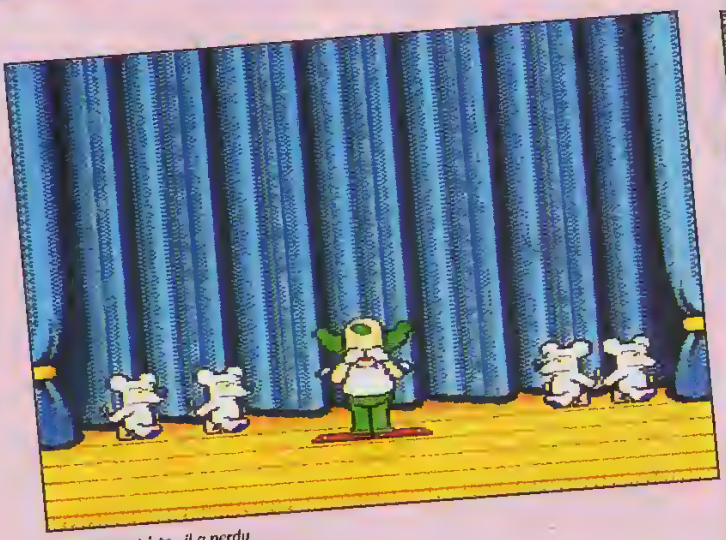
Chaque tableau fini se cadenasse

pour donner des parties monstrueuses pour les nerfs. Car Krusty's n'est pas vraiment destiné aux petits joueurs. Dès le deuxième niveau, certains tableaux atteignent une taille dantesque qui complique d'autant la tâche. Apprêtez-vous à en baver, d'autant que, pour réussir dans ce jeu, il faudra posséder à la fois de bons réflexes et des cellules grises costauds. Croyez-moi, vous n'êtes pas prêt de le finir.

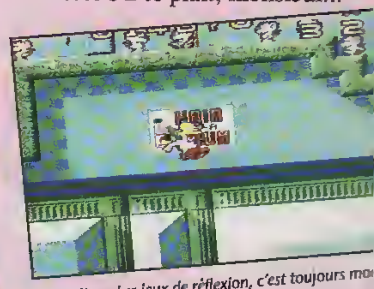
MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO, MÊME COMBAT

S'il y a un point étonnant avec Krusty's Fun House, c'est de constater à quel point les versions Super Nintendo et Megadrive se ressemblent. Mis à part la musique, excellente mais un ton en dessous, Krusty's est tout aussi réussi sur une machine que sur l'autre. Graphisme et animation sont assez démentiels pour un jeu de ce genre (et même pour un jeu tout court), avec toujours les mêmes scrollings sur plusieurs plans de folie. Un vrai régal ! Il ne manque finalement à Krusty's qu'une chose pour me faire oublier Lemmings : un mode deux joueurs aussi délirant. Oh ! et puis après tout, qui parle d'oublier Lemmings ? Choisit-on entre deux chefs-d'œuvre ? Ces deux musts sont aussi indispensables l'un que l'autre et se doivent de figurer dans la collection de tout possesseur de Megadrive digne de ce nom. Au fait, pendant que j'y pense, est-ce que quelqu'un aurait une aspirine ? ■

Iggy aimerait bien revoir un shoot them up avec plein de gros gros monstres, de jolies missiles, plein plein d'Aliens et, surtout, surtout pas trop de prise de tête s'il te plaît, monsieur...



Le clown est triste . il a perdu



Qui a dit : « Les jeux de réflexion, c'est toujours mo

BART EXAGÈRE

Les membres de la famille Simpson rivalisent d'ingéniosité pour anéantir les rongeurs. Regardez avec quelle joie malsaine Bart les écrase à l'aide de son maillet.

91%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

- MEGADRIVE
- Genre : réflexion/ plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 92 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 95 %
- Player fun : 97 %

A B C D E F

Simulateur d'aventure ou plate-forme baroque, Another World reste un jeu déroutant et original. Après la Super Nintendo, la Megadrive vous propulse dans... l'autre monde.

Après les versions PC, ST et Super Nintendo, voici l'adaptation Megadrive de l'étrange Another World (développé par Éric Chahi, le Wonder Boy français du jeu vidéo). Jusqu'à présent, toutes les versions de ce hit ont été très réussies. Mais attention les jeunes, préparez-vous maintenant à un voyage dans un « autre monde » à bord de la Megadrive...

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Rappelons le scénario d'Another World : il s'agit de l'histoire du professeur Lester Knight Chaykin, physicien nucléaire de son état. Un soir d'insomnie, Lester décide de venir travailler dans son labo souterrain. Dehors, l'orage gronde. Le professeur s'installe devant son ordinateur. Il lance le programme de l'accélérateur de particules. Au moment même où l'expérience commence, la foudre s'abat sur le bâtiment. Le labo se détraque. Une explosion d'anti-matière propulse Lester dans une autre dimention. Quelques instants plus tard, il réapparaît dans une sorte de puits, sous dix mètres d'eau. Eh ! Oh ! réveillez-vous, c'est à vous de jouer maintenant !

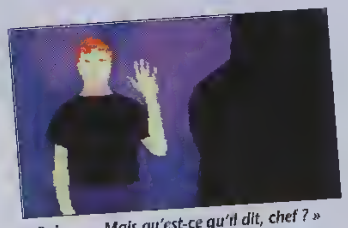
Il faut se balancer pour faire tomber la cage

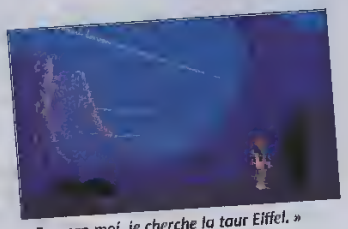
IL VA FALLOIR SE DÉBROUILLER TOUT SEUL

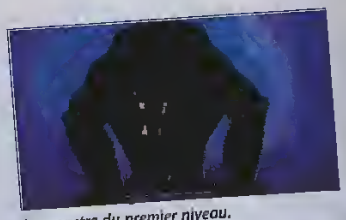
Comme dans les autres versions, la petite introduction, sous la forme d'une séquence animée (très cinématographique), vous explique le contexte du jeu. Elle est très importante car elle reflète l'originalité du jeu. En effet, à l'instar du personnage, le joueur qui débarque dans Another World est perdu dans un monde inconnu plein de dangers. De plus, il ne connaît pas véritablement son but et doit tout découvrir et tout comprendre. À cet égard, la notice du jeu reste volontairement très laconique et ne vous apprendra strictement rien. Dans cet étrange univers, Lester doit absolument analyser la situation pour survivre. Vous l'avez peut être et même sûrement déjà compris, ce soft est à 75 % un jeu de réflexion et seule votre sagacité fera vraiment la différence.

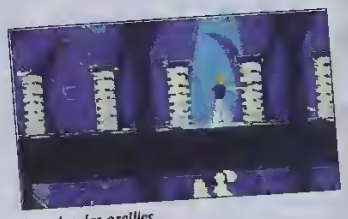
LE FRAGILE PETIT HOMME

Le maniement du personnage est très complet. Il marche, court et saute dans un style très proche de Prince of Persia. Il peut également s'accroupir et se raccrocher aux rebords des murs en cas de chute. Au début du deuxième niveau, Lester peut récupérer une arme. Pas la peine de vous dire que ce flingue vous sera extrêmement utile. Le gun peut servir à trois actions. Tout d'abord le tir classique. Il vous permet d'éliminer n'importe quel gardien et la plupart des bestioles qui hantent le jeu. Vous pouvez également générer un puissant faisceau capable de détruire les champs de protection ainsi que les portes. La technique est la même que dans R-Type : l'énergie s'accumule en conservant le bouton appuyé environ trois secondes. Le mégablast se déclenche après avoir relâché la touche. Enfin, le pistolet vous permet une des actions les plus fondamentales des combats : créer un champ de protection pour stopper les tirs ennemis. À noter : ce bouclier est temporaire et finit par disparaître en accumulant quelques coups. Je tiens à préciser qu'il est absolument impossible d'avancer dans Another World avant de maîtriser parfaitement le maniement du personnage. La raison est simple : le moindre coup tue net Lester, que ce soit un laser, un serpent ou une chute de trois étages... Ainsi, le jeu est parfois assez désespérant, mais on s'y fait très vite.


« Paix... — Mais qu'est-ce qu'il dit, chef ? »


« Excusez-moi, je cherche la tour Eiffel. »

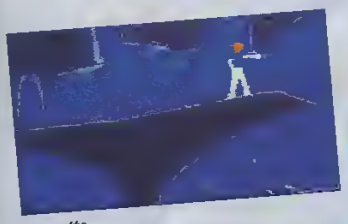

Le monstre du premier niveau.

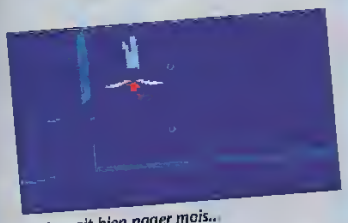

Le sol a des oreilles

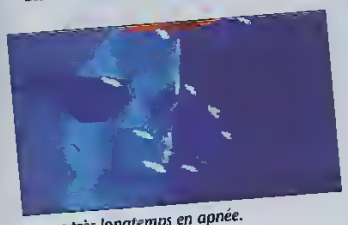
L'avant-dernier niveau fourmille d'ennemis

LA CITÉ DES OMBRES

L'environnement et les décors du jeu sont pour le moins inquiétants. Dans Another World, les dangers sont


La grotte.


Lester sait bien nager mais...


... pas très longtemps en apnée.

LA MEGADRIVE SE FAIT SON CINÉMA

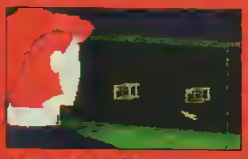
Lester arrive au labo dans le Perrot...

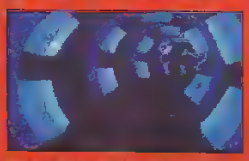
... il monte dans le bâtiment...

... et suit un dédale de couloirs.

Ultime vérification de l'identité de Lester par un laser...

Au bout, maintenant...


... il lance l'expérience.


Un éclair de foudre s'abat sur l'accélérateur de particules.

Lester est désintégré et se retrouve sous dix mètres de flotte.

innombrables pour le petit homme que vous incarnez. Les hordes de gardes qui vous tombent dessus sans crier gare ne sont qu'une petite partie des risques que vous encourez. La faune et les végétaux sont souvent des obstacles bien plus difficiles que la plupart des gardiens. Voici quelques astuces de base pour vous permettre de démarrer plus facilement dans l'enfer de l'autre monde. Pour échapper aux chenilles venimeuses du début, il faut les écraser avec le pied. Ensuite, la seule chance de survivre au monstre du premier niveau est de prendre ses jambes à son cou en courant sans s'arrêter. La bestiole vous poursuit toujours quand vous arrivez au bord du précipice : il faut sauter, s'accrocher à la liane, vous balancer et sauter au-dessus du monstre pour repartir en sens inverse. Une bonne et une mauvaise surprise vous attendent au bout de la course...

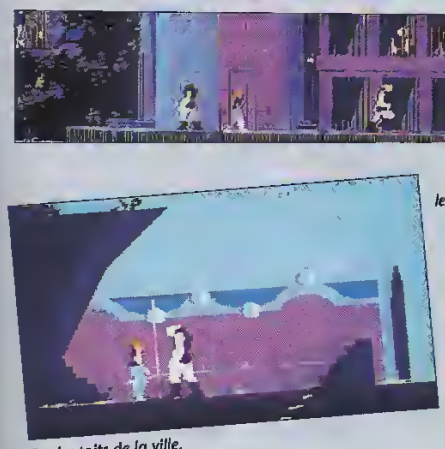
UN UNIVERS PARALLÈLE ET VECTORIEL

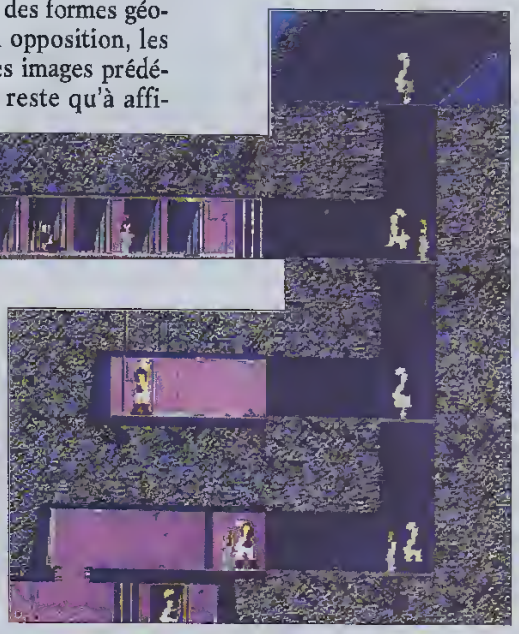
La technique de programmation de ce soft est assez particulière. En effet, les graphismes sont systématiquement programmés en calculs vectoriels avec lesquels la console anime des formes géométriques. En opposition, les sprites sont des images prédéfinies qu'il ne reste qu'à afficher à l'écran. Bien que graphiquement moins détaillé, le système vectoriel permet une animation hyper fluide quand le calculateur tourne assez vite. Je vous rassure, la Megadrive gère parfaitement le travail. Cependant, comme dans la version Super Nintendo, l'action est légèrement lente. D'ailleurs, il n'y a aucune différence entre les deux versions à part un son moins performant sur Megadrive. Dans les deux cas, Another World reste déroutant par son originalité et extraordinaire dans sa jouabilité. L'action genre Prince of Persia se mélange à la réflexion... pour le plus grand plaisir du joueur ! ■

La ville vue d'en haut

Un objet très, très, très utile.

Lester Huggly Knight.


Sur les toits de la ville.


Voici le deuxième niveau : celui de la prison. Le salut se trouve tout en bas, puis à l'étage supérieur.

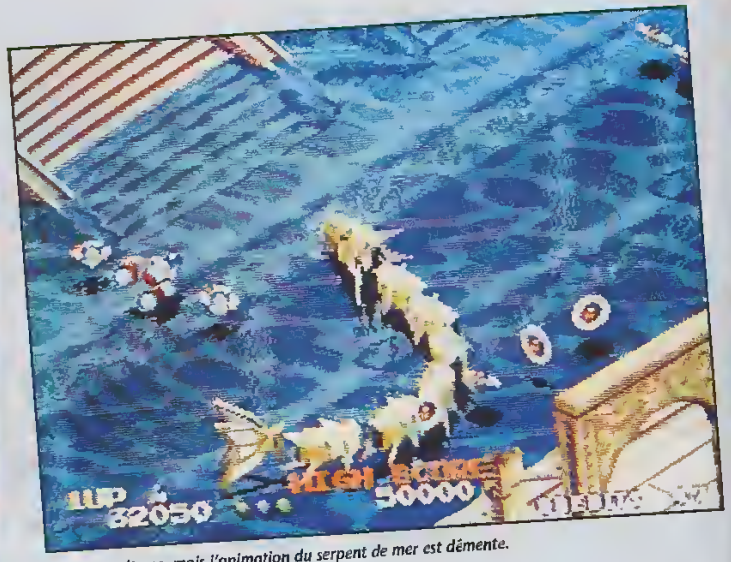
90%

ANOTHER WORLD

- MEGADRIVE
- Genre : aventure/action
- Graphisme : 80 %
- Animation : 90 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

VIEW POINT



Ça ne se voit pas, mais l'animation du serpent de mer est démente.

Qui a dit que les jeux Neo Geo étaient trop faciles, sans originalité et sans intérêt ? En tout cas, ce n'est plus moi !

Car voici View Point qui pointe son nez, réalisé par Sammy, un éditeur méconnu en France mais qui a déjà développé sur les machines Nintendo. Sammy se trouve donc, à ma connaissance, être le quatrième éditeur qui développe sur Neo Geo.

DIEU A DIT : LES DERNIERS SERONT LES PREMIERS

Cet adage est vérifié une fois de plus, car le dernier arrivé des éditeurs nous pond ce qui me semble bien être, non seulement le meilleur jeu Neo Geo, mais aussi le meilleur shoot'em up toutes consoles et bornes d'arcade réunies. Vous me direz alors : mais qu'a donc ce jeu pour mériter autant de superlatifs ? Réponse d'Iggy : « Euh ! C'est parce que c'est un jeu où faut tirer dans l'tas et que de tout' façon, j'vais tous les buter ! » Merci Iggy. Tu peux retourner à Versailles continuer ton stage de dix mois d'apprentissage de la guerre gratuit. Bon, sans rire... D'abord, la vue utilisée est de base originale : c'est une vue de trois quart, dite en 3D isométrique, avec un scrolling diagonal de surcroît (pour être juste, il y a eu un précédent : Zaxxon, il y a maintenant une dizaine d'années, mais l'idée n'avait jamais été reprise).

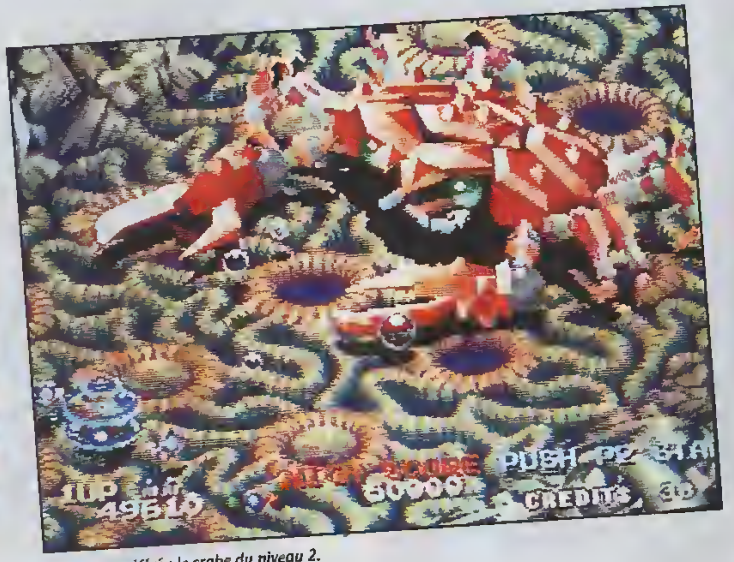
QUESTION DE POINT DE VUE

Ensuite, les graphismes sont d'une beauté à couper le souffle (matez un peu les photos) et les sprites sont tous élaborés selon un procédé qui ressemble à de la 3D face pleine, qui a le goût de la 3D face pleine et qui, jusqu'à preuve du contraire, doit être de la 3D face pleine. C'est assez incroyable car la console ne gère même pas les calculs vectoriels en bard, ceux-ci ayant donc tous été obligatoirement programmés. Et dans ce cas, ça fait généralement ramer un max la machine. Là, y a même pas un poil de ralentissement. J'applaudis donc haut et fort l'exploit. Plus fort encore : d'habitude, la 3D face pleine c'est pas vraiment jojo. Z'avez vu la gueule des sprites sur les photos ? C'est fort non ? Et c'est comme ça pendant tout le jeu, il n'y a pas d'effet spectaculaire de distorsion et autre zoom, mais l'effet d'ensemble est tellement réussi et beau que l'on ne peut que rester béat d'admiration.

Il faut voir les vers passer d'un trou à l'autre. Re-dément !

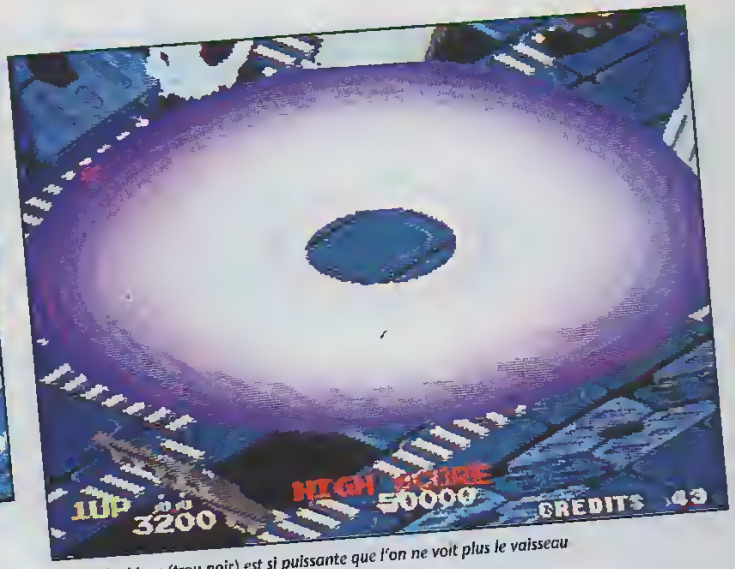
UN VAISSEAU SANS GAIN

En ce qui concerne la gestion des armements, on reste dans le classicisme. Le vaisseau (c'est zarbi mais, il me fait franchement penser à celui d'un jeu qui commence par



Mon boss préféré : le crabe du niveau 2.

Ceux-là, ils me rappellent mes jouets d'enfant.



La bombe bleue (trou noir) est si puissante que l'on ne voit plus le vaisseau

R-T...) récupère tout d'abord deux modules qui vont se placer à sa droite et à sa gauche (là, pas de doute, c'est celui de R-T... ou son petit frère). Ces derniers tirent à l'unisson du vaisseau principal. Le problème (qui est d'ailleurs le seul du jeu) c'est que le tir n'évolue pas, on reste pendant tout le jeu avec le piou-piou de base. Pour compenser ce léger défaut, le vaisseau peut emmagasiner jusqu'à trois bombes hypra puissantes et graphiquement impressionnantes. Ah ! j'oubliais ! Vous pouvez aussi concentrer votre tir en laissant votre doigt appuyé sur le bouton de tir (oui ! je sais ! comme dans R-T... !) pour envoyer de puissantes rafales dans la trouche des Aliens puants qui veulent envahir la Terre (tiens, au fait, c'est le scénario, je ne vous en avais pas parlé).

J'EN VEUX DES COMME ÇA TOUS LES JOURS !

Comme en plus, la musique est digne d'un CD, il ne manque plus à ce jeu, pour qu'il devienne un superhit, qu'à être intéressant et jouable tout en restant un brin difficile. Et devinez quoi ? Eh bien je peux vous assurer que View Point est très jouables et manie très bien. Alors, foi de Wonder, la difficulté est dosée de façon à vous tenir en haleine de longues heures devant votre écran de télévision. En guise de conclusion, du fond du cœur et en une phrase, je pense que View Point EST un superhit ! ■

Wonder Fra : destructeur d'Aliens à ses heures.

L'un des potes de Crevette.

97%

VIEW POINT

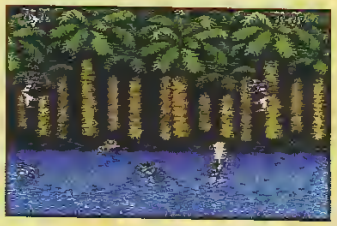
- Console : NEO-GEO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 86 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 87 %
- Player fun : 97 %

PRIX NON COMMUNIQUÉ

Après avoir sévi sur Super Nintendo il y a quelques mois, le Probotector nouveau débarque maintenant sur la plus modeste des sœurs Nintendo. Une version moins impressionnante, certes, mais tout aussi intéressante. Si, si...

Arrivée classieuse en hélico.

Il est tout de même rassurant de constater que des recettes immuables existent dans l'univers des jeux vidéo. Vous prenez un ou deux petits bonshommes, vous leur donnez de quoi « blastérisez » tout être hostile (c'est-à-dire tous ceux qui se trouvent sur le chemin), vous leur faites traverser différents endroits, et le tour est joué. C'est pas beau ça ? Classique, mais vraiment efficace.


En mode deux joueurs, aidez-vous. Un assure les devants, l'autre reste en arrière-garde.

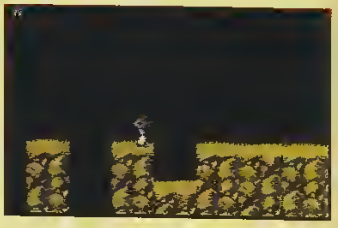
Évidemment, il faut que la réalisation soit à la hauteur, mais quand c'est le cas, on se retrouve quasi obligatoirement en face d'un **hit**. Tout ça pour vous dire que Probotector II, sur NES, est une très belle réussite.

« Z'Y VA, TU VAS LES AVOIR ! »

Et c'est parti pour un frittage de folie (« frittage » signifie « combat » dans mon dico perso. Je sais, ça fait un peu crétin, mais je trouve ça marrant). Les hostilités débutent dans un quartier en **ruines** où des robots arrivent de tous les côtés. Elles continuent à l'intérieur d'une base, dans la jungle, et ainsi de suite, jusqu'au flanc d'une montagne. Regardez donc nos deux valeureux **héros**, ils sautent partout comme des cabris ! Enfin, la lutte finale se déroule dans des zones hardiment protégées par des extraterrestres. Prenez soin des guns, vous aurez à vous en servir.

Pour vous soutenir dans votre âpre lutte, un tas d'options offensives sont récupérables à tout moment : tir multiple, laser, mitrailleuse, canon... L'arsenal du parfait petit killer, quoi. Toutefois, ne croyez pas que ce soit du luxe. Vous allez vous retrouver face à des boss comme vous en avez rarement rencontrés. Je vous assure que vous n'aurez aucune difficulté à les reconnaître. De toute façon, c'est simple, ils sont divisés en deux catégories : les machines et les extraterrestres, et ils font au moins la moitié de l'écran. Vous ne pouvez pas les rater.

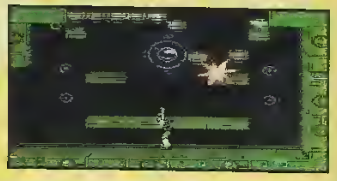
Montez au septième ciel.

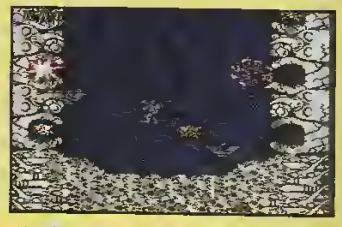

Passage délicat. Ne vous précipitez pas : le sol disparaît à certains endroits.

EMBALLER C'EST PESÉ

Eh bah voilà ! Probotector II est un jeu d'une rare qualité, c'est indéniable. Super Probotector sur Super Nintendo était géantissime, celui-là (qui lui ressemble mais n'est pas du tout le même) est presque aussi **fabuleux**. Évidemment, sans les fameux effets de zoom et de rotation qui nous avaient tant hallucinés, le jeu perd un peu de son impact, mais le fun reste le même. Et pour une NES, laissez-moi vous dire que c'est plutôt béton. En plus, le jeu à deux a été conservé. C'est pas hypracool, ça ? Ce jeu mériterait presque un quatre pages. C'est seulement la peur du bla-bla qui m'a décidé à n'en faire que deux. Mais comme je pense à vous : mon texte est plutôt court, pour que vous profitiez des superbes photos. Ch'uis pas cool ? ■

Chris, des signes chinois sur la main gauche (et ça veut pas partir...).


Tirez en l'air, les plaques tombent, puis baissez-vous.


Alors là, pour assurer, tirez à droite, puis à gauche, puis à droite.

Voici le plan du deuxième stage dans son intégralité.
Comme vous pouvez le remarquer, il se déroule verticalement.
En effet, les phases de jeu se suivent mais ne se ressemblent pas.
Un coup vertical, un coup horizontal .. faut bien changer de temps en temps.

COURAGE, CE NE SONT QUE QUELQUES SPRITES !

1. L'hélico de l'armée.
2. Un GROS tank.
3. L'araignée robot à six pattes.
4. « Ça » tient carrément sur un écran.
5. Un Alien... bizarre.
6. Rafale de laser.
7. Lui, je l'ai déjà vu sur Super Nintendo.

Creusez le sol à coups de laser pour vous sortir de là.

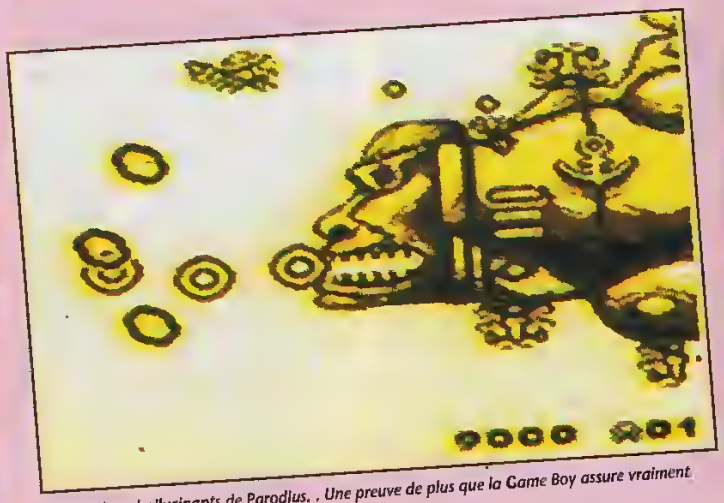
Les fleurs délivrent de petits Aliens, très petits et très vicieux.

92%

PROBOTECTOR II

- NES
- Genre : combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 95 %
- Son : 82 %
- Jouabilité : 97 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 94 %

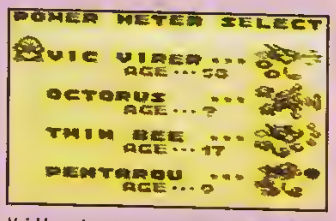
A B C D E F



L'un des boss hallucinants de Parodius. . Une preuve de plus que la Game Boy assure vraiment

Même sur la Game Boy, Konami arrive à jouer la comédie !

Allez, histoire de vous dégraisser un peu les quelques neurones qui ne seraient pas encore atteints d'épilepsie, on va remonter dans les temps empiriques du jeu vidéo. À cette époque, les shoot'em up venaient tout juste d'éclore et résonnaient encore du doux nom de Space Invaders ou de Galaxian. C'est alors que débarqua Irem avec son démoniaque R-Type, mais aussi et surtout un certain Konami. Ce dernier se lança dans une longue dynastie, toujours vivante aujourd'hui, répondant tour à tour au nom de Life Force et Nemesis, mais que tout le monde connaît sous celui de Gradius.

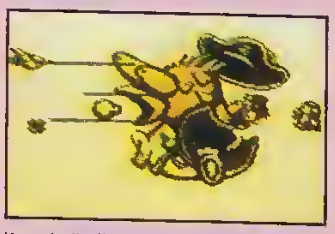


Voici les vaisseaux qui sont à votre disposition. . Vous y reconnaissez des célébrités !

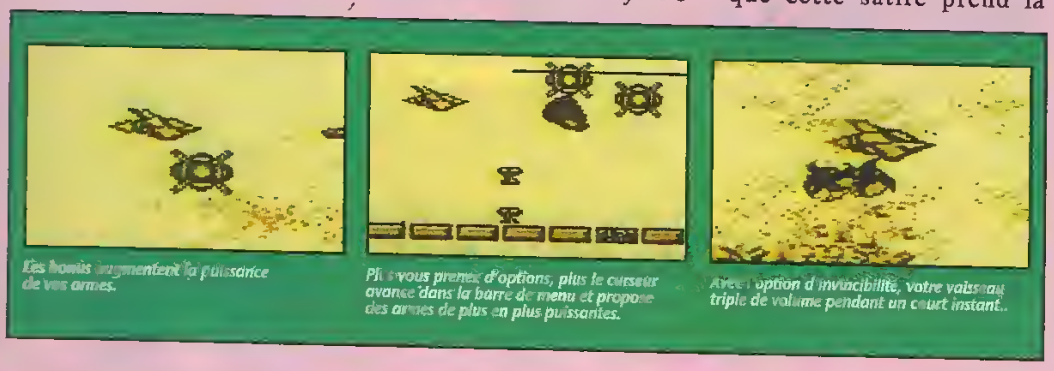
Quittons la préhistoire pour revenir de nos jours. Les Gradius s'accompagnent désormais d'un chiffre aussi élevé que celui du dernier *Rambo* ou autre *Rocky*. De plus, des mégahits comme Twin Bee ne se sont pas gênés pour asseoir la notoriété de Konami sur borne d'arcade et plus récemment sur console. Et lorsque Konami a fait le bilan de ses années de succès, ils n'ont rien trouvé de mieux que de sortir un jeu « commémoratif », synthèse de cette gloire. Et, comme ils ont beaucoup d'humour, c'est sous la forme d'une parodie qu'ils l'ont présenté... Le résultat vous surprendra, vous amusera et, surtout, vous éclatera énormément !

« C'EST QUOI LA MORT ? — EUH... C'EST QUAND Y A PLUS DE MUNITIONS ! »

Donc, Parodius reprend les éléments marquants des divers Gradius, mais aussi des titres comme Twin Bee. Pas la peine d'être devin pour flairer que cette satire prend la forme d'un shoot'em up radical. Il ressemble d'ailleurs plus à Gradius qu'à Twin Bee (qui, je le rappelle, est un shoot'em up vertical). On le constate notamment au niveau du système d'armes, qui en est directement issu. Il est si particulier à Konami qu'il est bon de souligner son fonctionnement. Comme dans la plupart des shoot'em up de la galaxie, il suffit de détruire certains ennemis puis de ramasser l'option qui apparaît. Cette option ne va augmenter la puissance de votre tir que par l'intermédiaire de la barre de menu qui sommeille au bas de l'écran. Elle est constituée de plusieurs cases, qui correspondent à un pouvoir particulier (vitesse supplémentaire, double laser, shield, mégatirs...). Chaque fois que vous recueillez une nouvelle option, un curseur change de case. À vous de le placer sur celle qui vous intéresse. Si ça vous prend le « chou », un mode



Un petit clin d'œil au shoot'em up concurrent, avec une satire du vaisseau géant du troisième level de R-Type !



Les bonus augmentent la puissance de vos armes.

Plus vous prenez d'options, plus le curseur avance dans la barre de menu et propose des armes de plus en plus puissantes.

Avec l'option d'invincibilité, votre vaisseau triple de volume pendant un court instant.

CRISTAUX LIQUIDES !

Voici le level qui ressemble le plus à un shoot'em up classique, si ce n'est que l'on évolue dans un monde de cristaux et de diamants.

auto s'en charge tout seul en sélectionnant les armes les unes après les autres. Tout ceci est compliqué par le fait que quatre vaisseaux sont à votre disposition. On a le choix entre Vic Viper (celui de Gradius), Twin Bee, Pentaron et Octopus (qui sont les petits nouveaux créés spécialement pour Parodius). Chacun possède des armes différentes qui fonctionnent toutes sur le même schéma. Sans oublier les bonus comme « le cri qui tue » (une longue phrase s'échappe de votre vaisseau et détruit tout sur son passage) ou les 1Up.

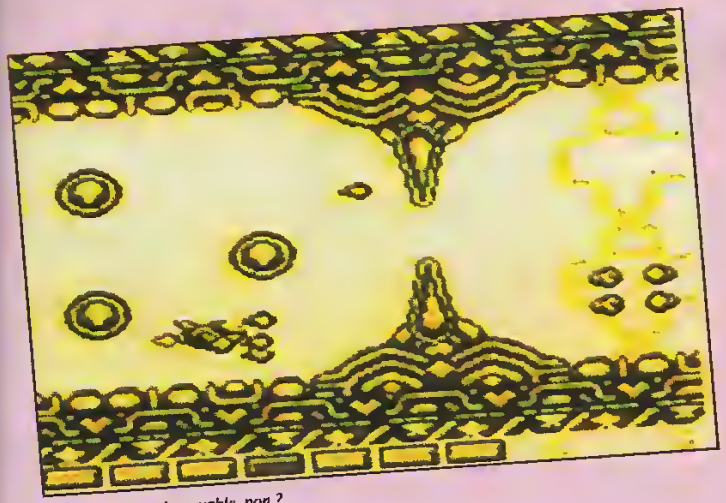
C'EST COMME LÀ-BAS, DIS !

Comme sur borne d'arcade ou sur Super Nintendo (préparez-vous car elle arrive bientôt en France), la version Game Boy est dotée d'une réalisation impeccable. Même sans les couleurs, on retrouve les décors magiques, marrants, et impressionnants dans certains cas, qui ont fait toute la renommée de ce titre. Alors, bien sûr, les amateurs éclairés reconnaîtrons les passages copiés sur Gradius. Ainsi, les volcans ne projettent plus de la lave mais des bestioles en forme de parapluie. La matière qui se reconstituait derrière votre vaisseau fait de même, mais avec des bonbons à la place du « blob » d'origine et, surtout, les fameuses statues de l'île de Pâques sont traitées ici comme des clowns. Les arbres qui bougent n'ont, quant à eux, pas changé et on note l'arrivée de boss de fin assez particuliers comme la déesse Shiva, entre les jambes de laquelle il faut passer plusieurs fois avant qu'elle ne disparaisse. La bande sonore est totalement au niveau, avec des musiques de cabaret version synthé assez hilarantes dans le contexte du jeu. Il suffit d'ajouter que la jouabilité est extraordinaire pour un shoot'em up sur console portable, et je vous fais un paquet cadeau qu'il va être urgent de vous faire offrir... ■

Crevettus Gravus !

Des décors peu orthodoxes pour un shoot'em up

La fameuse déesse de Parodius : il faut lui passer entre les jambes !



Un level flipper... Incroyable, non ?

95%

PARODIUS

- GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 93 %
- Difficulté : variable (3 niveaux)
- Durée de vie : 88 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F

Titi vient d'être chopé par Sylvestre . il n'a que quelques instants pour se débattre s'il ne veut pas perdre une vie !

UN CARTOON SUR GAME BOY

Admirez

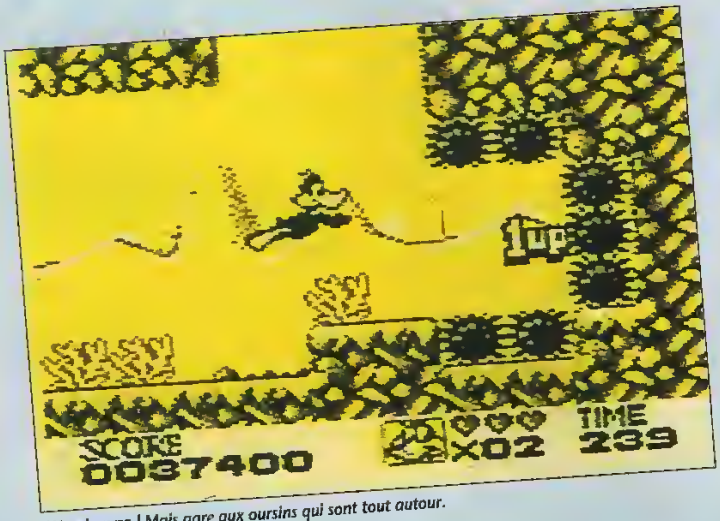
...la version Game Boy.

« Euh !... Et quoi d'neuf docteur sur Game Boy ? — Venez donc voir Bunny ! Bunny et tous ses amis ! »

Après notamment Tom et Jerry sur NES et les Tiny Toons sur Super NES, voici une nouvelle adaptation de dessin animé en jeu vidéo. Bunny et tous ses potes arrivent sur console. Les bons vieux cartoons de papa sont enfin redessinés... sur notre portable Game Boy.

WHAT'S UP DOC ? (QUOI DE NEUF DOCTEUR?)

La structure du jeu est assez originale. À l'image des célèbres cartoons, le jeu est découpé en sept stages, avec un personnage différent à chaque fois. Vous incarnerez ainsi, dans l'ordre des levels : Daffy Duck, Tweety (Titi), Porky Pig, le Diable de Tasmanie, Speedy Gonzales, Road « meep-meep » Runner et enfin Bugs Bunny, le roi des lapins. Avec une nouvelle histoire pour chaque level : le genre (plate-forme, shoot them up et mélange des deux), les actions, le graphisme et les musiques changent à chaque niveau. Pas la peine de vous emballer : il faut passer tous les niveaux dans l'ordre et je vous promets que vous n'êtes pas près de jouer avec Bunny...



1Up . hourra ! Mais gare aux oursins qui sont tout autour.

LA GRANDE FAMILLE DES TOONS

Looney Tunes est le nom des cartoons de la Warner Bros. Les années 40-50 furent l'âge d'or des dessins animés de la Warner. C'est à cette époque-là que presque tous les personnages ont été créés : Bugs Bunny, Sylvestre, Titi, Daffy (non, pas Baffi !). Depuis, la famille s'est agrandie avec les Tiny Toons, qui sont en fait les rejetons des stars des Looney Tunes.

TIENS ! J'AI CRU VOIR UN ROMINET !

L'intérêt principal de Looney Tunes réside dans la variété des stages : chaque personnage possède son propre maniement sans que la jouabilité générale en soit affectée. Par exemple, le stage de Daffy est un jeu de plate-forme classique : le canard peut sauter, nager, et lancer un frisbee. Dans le stage de Titi, vous devrez faire voler le canari afin d'échapper à Sylvestre. Pour voler avec Titi, il faut mitrailler le bouton B (une pression équivaut à un battement d'aile). Le résultat ne se fait pas attendre : les crampes

Meep Meep ! Vvrraoum !

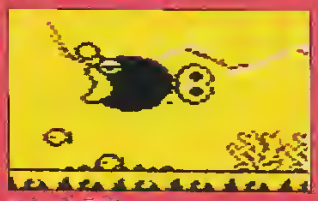
Speedy Gonzales... Arriba riba !

LES BOSS DE LA WARNER BROS

Le Martien et son ray-gun

Un monstre poussiéreux

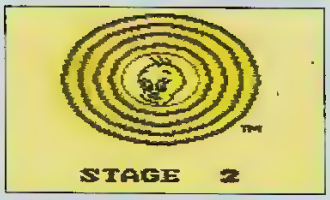
Le pistolero.


Le boss de Daffy.

Drôle de bête !

Attention : aux «gentils» canards.

Le voyage sous-marin de Daffy.



Ouverture des stages : un plan à la Warner Bros !

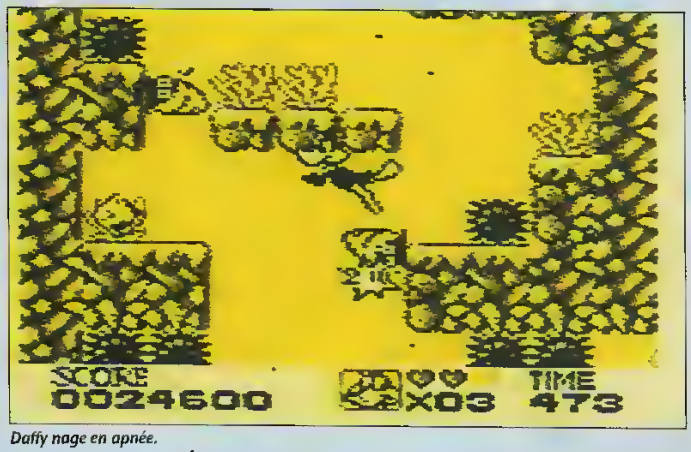
gagnent vite tous les doigts comme dans Olympic Gold, si vous voyez ce que je veux dire. Le stage 3 n'a aucun rapport : c'est un shoot'em up sympa genre Talespin où Porky pilote un vieux concou. Chaque niveau est assez long, pour exploiter à fond les différentes possibilités des personnages, et aussi suffisamment court pour ne pas lasser le joueur.

ÇA VA CARTOONER FORT !

Au niveau du graphisme, l'ensemble du jeu est très correct. Si les décors sont assez classiques, les personnages sont quant à eux fidèles aux originaux. L'animation est excellente et présente quelques prouesses techniques assez rares sur Game Boy. Dans le Porky's stage (un shoot'em up), les nuages se déplacent dans un scrolling différentiel sur quatre plans. De même, la musique et les bruitages sont soignés.

Question difficulté, Looney Tunes est assez corsé : il faut s'adapter au fur et à mesure à chaque personnage. Les continue (infinis) vous feront recommencer au début des stages, et ils sont assez longs. Bref, vous savez maintenant ce qu'il y a de neuf, docteur ! ■

Huggly, (bon d'accord...).



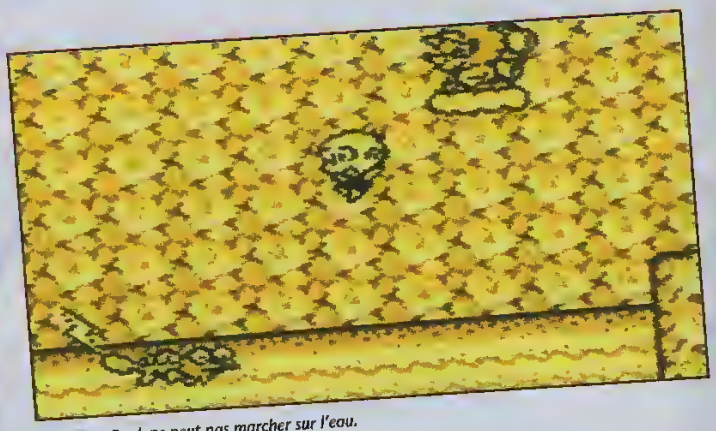
Daffy nage en apnée.

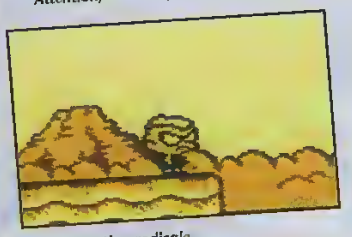
85%

LOONEY TUNES

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 80 %

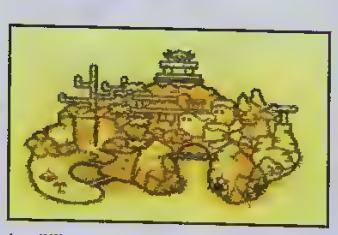
A B C D E F


Attention, Bonk ne peut pas marcher sur l'eau.


Transformation radicale

Boogalooga ! Tel est le nouveau cri de guerre de BC Kid, l'être le plus incroyable que l'on ait jamais vu de mémoire de testeur. Et croyez-moi, j'ai vécu depuis que je suis né...

Eh bien voilà, ça devait arriver. Après avoir sévi, avec **bonheur**, sur la console NEC, notre « baby Cavernus » décide d'agrandir son territoire de chasse. Et, pour notre plus grand **plaisir**, c'est la Game Boy qui en bénéficie !


Les différentes parties de l'île constituent les levels du jeu.

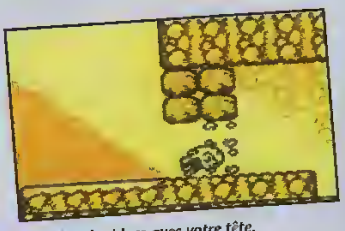
PAS DE DOUTE

Aucun problème, nous sommes bien en face de PC Kid. Ou plutôt BC **Kid** (c'était vraiment histoire de faire une différence). Mais appelons-le par son prénom : Bonk. Il est toujours aussi petit, hargneux et il possède surtout une tête surdimensionnée. Non pas qu'elle soit particulièrement pleine, mais à l'époque préhistorique, il est bon d'avoir de quoi se défendre. Alors le **gourdin** c'est sympa, mais les coups de tête c'est nettement mieux. À chacun son style !

Les aventures de Bonk sur Game Boy ressemblent étrangement à celles que l'on avait déjà connues avec PC Kid 2, sur NEC. On retrouve quelques-uns des **ennemis**, comme les espèces de Calimero avec leur éternelle coquille d'œuf sur la tête, et parfois certains boss. Idem au niveau sonore : certains thèmes **musicaux** sont identiques. C'est le changement dans la continuité et, si cela manque un peu d'originalité, c'est tout de même tant mieux. On ne va pas se plain-dre quand c'est bon, vous ne pensez pas ?

CLASSE MAIS CLASSIQUE

Cet épisode des aventures de Bonk, que l'on espère être le premier d'une **longue** série, réunit tous les éléments classiques qui font un bon jeu de plate-forme : variété des ennemis, diversité des lieux, stages de bonus, etc. Il possède en plus la qualité d'être assez délirant. En effet, non seulement Bonk **élimine** ses adversaires à coups de tête, ce qui n'est déjà pas si courant, mais en plus il se transforme en petit être diabolique bien méchant qui détruit tout sur son passage, ou encore (cela


Détruisez les blocs avec votre tête.

Z'AVEZ AUCUNE CHANCE CONTRE MOI...

Voici les boss délirants que vous devez affronter. Observez-les juste ce qu'il faut et vous comprendrez rapidement quelle tactique adopter à l'égard de chacun.

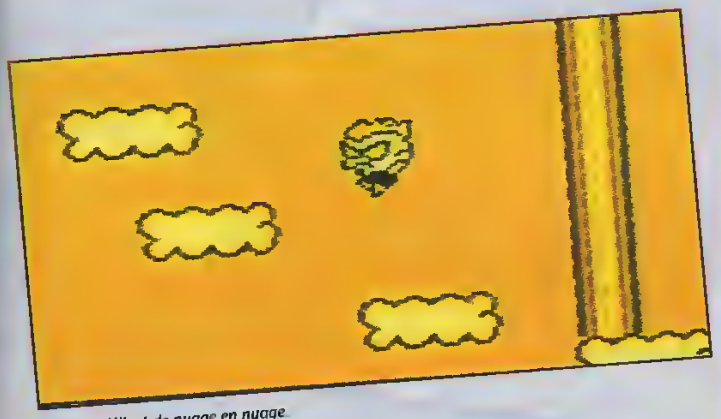
La bête à cornes.

Le pas-encore-né mais déjà chétif.

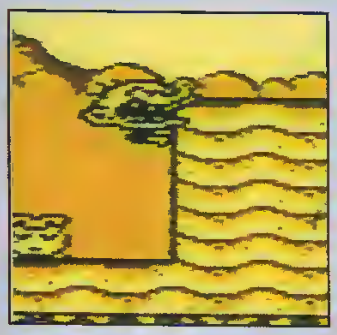
Il a perdu sa moitié !

La danseuse.

Celui-l'autre, sur son trône.



Passage délicat de nuage en nuage.

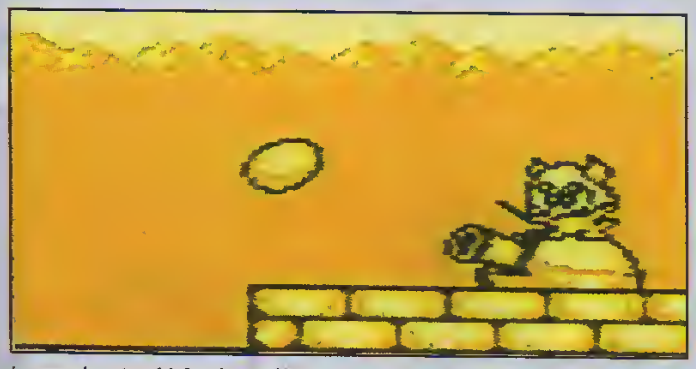


Quelle hargne !

souffre pas d'arthrite aiguë, je ne suis quand même pas non plus un dieu du paddle), sachez qu'à ma première partie, je me suis tranquillement baladé jusqu'au quatrième stage. À ma deuxième prise en main, pour le test, j'ai terminé le jeu sans utiliser aucun continue !

Malgré tout c'était limite car, à la fin, il ne me restait plus qu'un coup à prendre pour être mal en point. Enfin, le résultat est là. Il est assez navrant qu'un jeu aussi sympa et agréable, se termine en à peine plus d'une heure. À conseiller, donc, aux récents possesseurs de Game Boy qui n'ont pas encore trop l'habitude de jouer, ou alors aux joueurs très médiocres en désespoir de cause. Mais, comme je sais que vous n'en êtes pas... ■

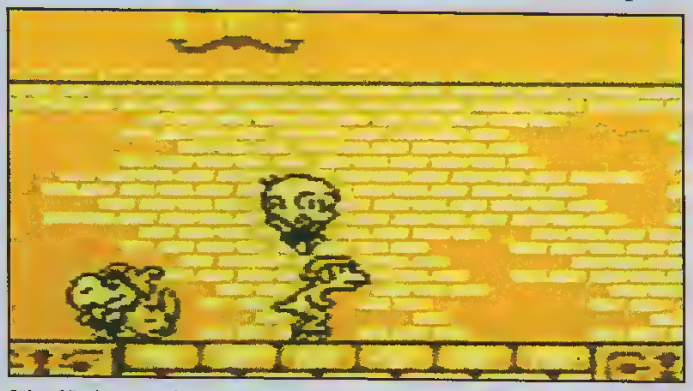
Chris essaye de bronzer sans peler.



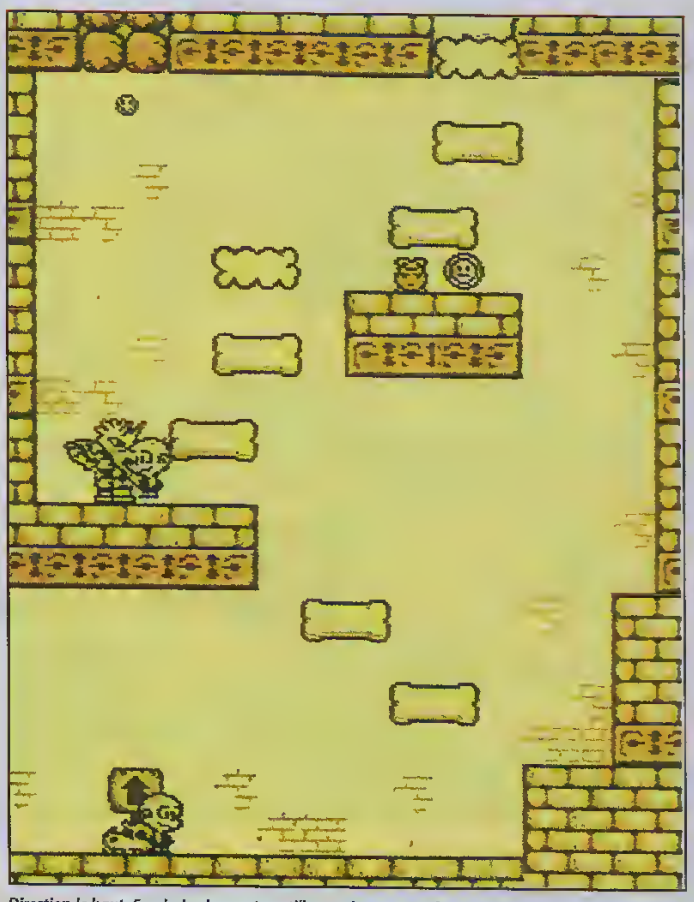
Les ennemis sont parfois franchement bizarres.

sert souvent). Il peut aussi « planer » dans les airs en tournant sur lui-même.

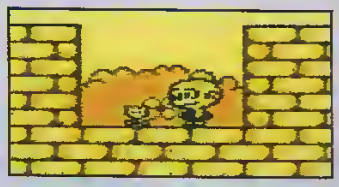
Toutefois, au niveau du délire, cette version s'avère bien plus soft que sur la NEC. En fait, elle manque d'un peu tout : d'ennemis, de stages, de boss... Alors que la version NEC bénéficiait d'une difficulté qu'on pourrait qualifier de normale, le jeu est ici trop facile. Un peu comme si, en perdant un certain nombre de ses éléments, BC Kid s'était quelque peu adouci. Pour vous donner une idée (en admettant que, même si je ne



Et hop ! Bonk saute sur le ralleman.



Direction le haut. Escaladez les os et sautillez sur les nuages. Comme vous le voyez, ce jeu est loin d'être orthodoxe. Et c'est ce qui fait son charme.



La fleur marque la présence d'un stage de bonus

82%

BC KID

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 86 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 10 %
- Durée de vie : 30 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

Comment ça, il est pas frais mon beau marin ?

BD, dessin animé, cinéma : décidément les héros du xxe siècle n'en finissent pas de débarquer sur vos consoles. Aujourd'hui, pour changer un peu du énième épisode des Simpsons et du quinze millionième personnage de Disney, Activision ressuscite, du fin fond de l'histoire, Popeye le marin aux épinards. Un héros que « même quand j'étais pas né, il existait déjà » mais qui garde une sacrée patate, et ce, malgré ses cinquante balais bien tassés.

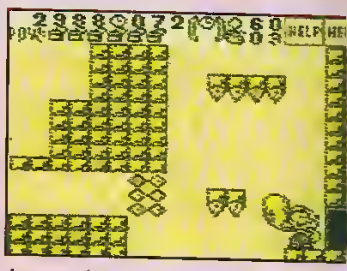
HARMONIE DU COUPLE

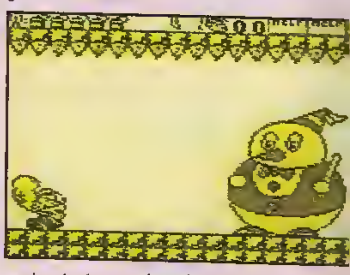
L'humour est ainsi fait qu'il fonctionne souvent par couples antinomiques : Laurel et Hardy, Meep Meep et Will le Coyote, Titi et Gros Minet, Wonder et sa WDK, et bien sûr Popeye et Brutus. L'un est grand, affreux, méchant, bête et violent. L'autre petit, malingre, toujours affreux mais rigolo (mais oui, Wonder, toi aussi tu es rigolo). Et vas-y qu'ils se castagnent allégrement. Disons plutôt que le gros cogne volontiers sur le petit. Enfin, pour être plus précis, il frappe Popeye jusqu'à ce qu'il avale une boîte d'épinards, puisque notre marin tire une force surhumaine de ces légumes verdâtres. Ce qui lui permet de renvoyer Brutus bronter les pissenlits chez sa mère. Et tout ça pour l'amour d'une grande échasse au charme très particulier (voir pas de charme du tout), Olive. Le scénario de cette cartouche respecte parfaitement cette trame. Olive et Popeye sont tranquillement à la recherche d'un trésor lorsque Brutus surgit à bord d'un vaisseau pirate, kidnappe tout le monde et en profite pour jeter le bonhomme à la pipe par-dessus bord.

Un petit d'air d'Adventure Island.

POPEYE ROI DE LA JUNGLE

C'est ici le point de départ d'un jeu de plate-forme qui amènera Popeye à croiser tous les personnages du dessin animé. Une chose est sûre : on aime bien les lianes chez Popeye ! Les parcours sont en effet truffés de ces ustensiles oblongs (tu vois Chris, moi aussi je peux utiliser des mots compliqués) sur lesquels vous devrez vous cramponner tel le seigneur des forêts luxuriantes (tu vois Chris... pardon, je l'ai déja dit). En clair, vous devrez sauter de liane en liane pour survoler de nombreux passages. Mais ce ne sont pas les seules épreuves qui vous attendent : sol qui s'effrite, promenade de geyser en geyser et piques qui tombent du plafond ne sont que quelques uns des multiples obstacles que vous rencontrerez en chemin !


Avec son mégopunch, Popeye ne craint vraiment grand monde. .

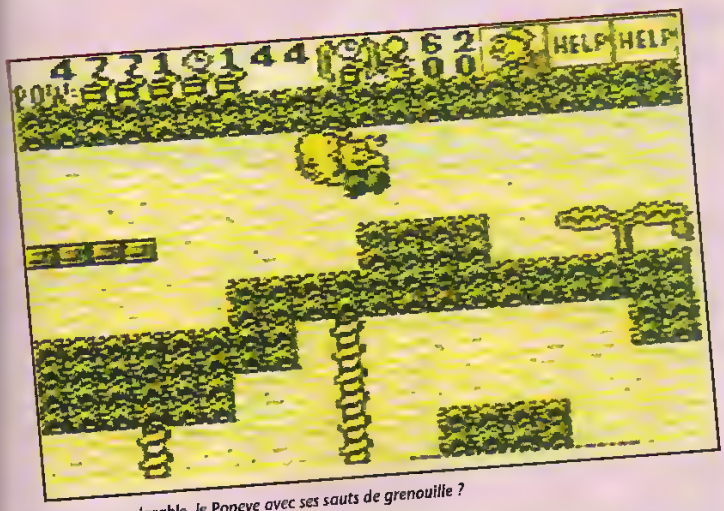

... et surtout pas un boss de fin de niveau

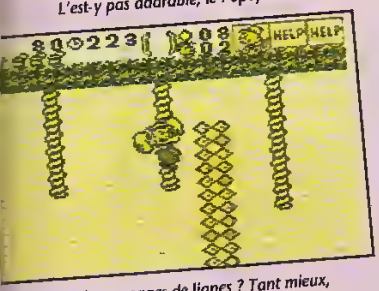
PAS DU MAÏS, DES ÉPINARDS BON SANG !

Popeye se débarrasse de ses adversaires d'une manière qui n'appartient qu'à lui. Il

POPEYE STORY

Le personnage de Popeye a été créé le 1er juillet 1929 par un dessinateur américain dénommé Ernie Chrisler Segar. Tout d'abord personnage de BD, puisant sa force dans les boîtes d'épinards, Popeye relance la vente des conserves de ce légume durant la grande dépression (1929/1933). Peu après, une certaine Olive Oyl le rejoint dans ses aventures, pour le meilleur et pour le pire. En 1932, Popeye s'anime dans le dessin animé que nous connaissons tous. C'est Max Fleisher qui met en scène le fameux marin. Plus tard, le couple au grand cœur adoptera un enfant : Mimosa.


L'est-y pas adorable, le Popeye avec ses sauts de grenouille ?


Vous aimez les passages de lianes ? Tant mieux, vous allez en avaler.

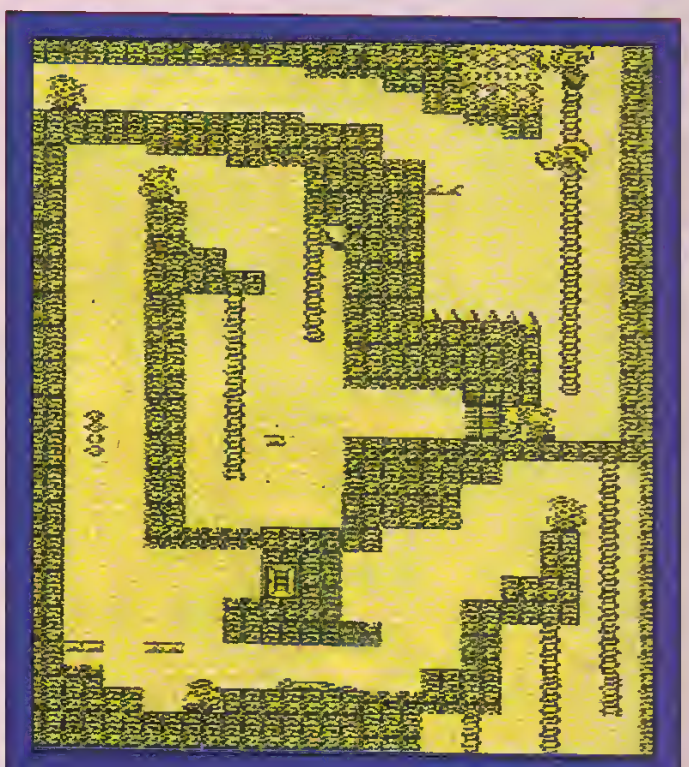
leur décoche de superbes uppercuts qui ont fait sa renommée. D'ailleurs, comme dans le dessin animé, ce sont les épinards qui lui permettent de s'attaquer à plus gros que lui. Ainsi, il trouvera sur sa route les boîtes de son légume préféré. Elles jouent deux rôles. Tout d'abord, elles augmentent ses points de vie. Ensuite, dès que le nombre de ses points dépasse cinq, son avant-bras droit commence à grossir démesurément. Il peut alors donner des coups bien plus ravageurs. Un conseil, obtenez cette option avant de vous frotter aux affreux boss de fin de niveau. Plus marrant encore, vous avez en plus la possibilité de lancer des boîtes de conserve sur les ennemis lorsque vous récoltez encore plus d'épinards.

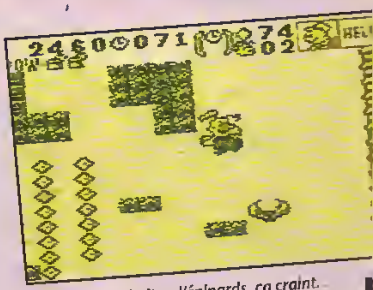
Popeye compte parmi les rares jeux de plate-forme qui proposent un mode deux joueurs digne de ce nom. Dans ce cas, un joueur incarne Popeye, l'autre Brutus, et tous deux sont en compétition pour l'amour d'Olive ! Un match au finish... qui compte quatre étapes.

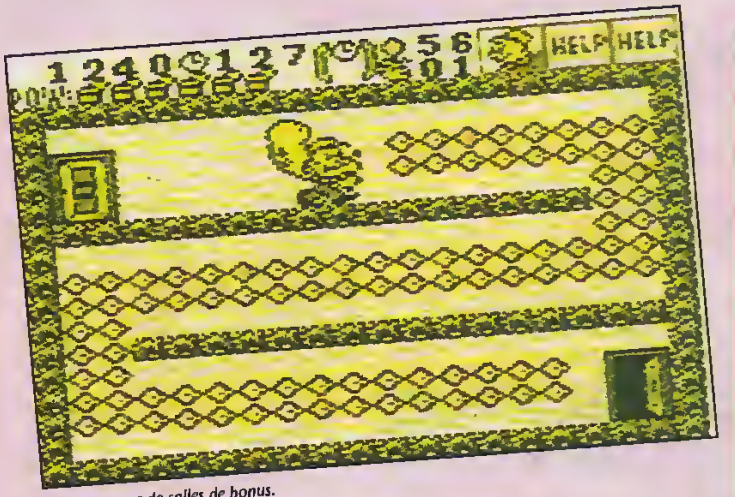
LES MARINS LUI DISENT MERCI

Qu'il est sympa, ce petit jeu de plate-forme ! Si la réalisation sans prétention et conforme à l'esprit du dessin animé se regarde sans déplaisir, c'est surtout la variété de l'action, la longueur des niveaux et l'excellente jouabilité de l'ensemble qui vous riveront à votre Game Boy pendant de longues heures. Les puristes rétorqueront que l'ensemble n'a rien de révolutionnaire mais, après tout, on ne peut pas non plus pondre quinze nouveaux concepts par mois. Sûrement pas le méga-hit de l'année mais un bon jeu de plate-forme bien léché pour les amateurs du genre... et les fans du marin le plus allumé de la galaxie. ■

Iggy, n'est autre que la réincarnation de Christophe C..., un célèbre marin qui a tenu à garder l'anonymat.


Le début du niveau 1-2 est parfaitement représentatif du style Popeye 2. Beaucoup de grimpette au programme...


Plus que deux boîtes d'épinards, ça craint.


Le jeu regorge de salles de bonus.

83%

POPEYE 2

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 78 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

ESPACE 3

quartz

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette	990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV	1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2	1 380 F

MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469 00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RAMPART	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549 00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CONTRA IIII	495,00	SKULJAGGER	495,00
FATAL FURY	TEL	SONIC BLASTMAN	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPANKING QUEST	490,00
GOAL	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GODS	495,00	STAR FOX	TEL
GUN FORCE	495,00	STREET COMBAT	TEL
HIT THE ICE	TEL	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER GOAL	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	TEL
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER VALIS IV	TEL
MARIO IS MISSING	TEL	TAZMANIA	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TERMINATOR	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TERMINATOR 2	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	THE DUEL	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TOM & JERRY	495,00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	495,00
OUTLANDER	TEL	UNIVERSAL SOLDIER	TEL
OUT OF THIS WORLD	469,00	WARP SPEED	495,00
PHALANX	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PILOT WINGS	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	TEL	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	TEL
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 329 F

☞ **MANETTE PRO 5** 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **2 MANETTES PRO 6 SANS FIL** 299 F
+ CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

STAR FOX	TEL	OUT OF THIS WORLD	449 00
ADVENTURE OFSANOIEL	495,00	PARODIUS	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	PHALANX	495,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POPULOUS II	549,00
COMBATRIBES	490,00	POWER ATHELETE	469,00
CONTRA SPIRIT	469,00	RAMNA 1/2	490,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
2020 SUPER BASEBALL	TEL	RUSHING BEAT 2	549,00
DRAGON DALL 2	TEL	SKY MISSION	495,00
EXHAUST HEAT 2	TEL	SONG MASTER	449,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	490,00	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER TETRIS	TEL
LOONEY TOON	495,00	SUPER VOLLEY BALL 2	590,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	TINY TOON	549,00
NIGEL MANSEL GP	TEL	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	350 F	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	STREET FIGHTER II	349,00
FLYING HERO	395,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
HOOK	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
IMPERIUM	250,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00		
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	410,00	SUPER SWIV	439,00

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALIEN 3	239,00	MR DO	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	OUT OF GAS	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEST OF THE BEST	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	R TYPE II	199,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DARKMAN	195,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	SUPER RC PRO AM	140,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GREMLINS 2	220,00	TERMINATOR II	239,00
HOOK	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TOM & JERRY	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	TOP GUN	239,00
JOE MAC	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	ULTIMA	259,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
MEGAMAN 3	259,00	YOSHI	195,00
MICKEY MOUSE 2	195,00	YOSHI COOKY	195,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	GREEN DOG	379,00	RUGBY II	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	HOME ALONE	385,00	SHINOBI 2	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	INDIANA JONES	385,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JAME5 BOND	TEL	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV JOKER	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LAND STAIKER	449,00	SPLATTER HOUSE III	TEL
BONO 007	385,00	LEMMING	425,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	LITTLE MERMAID	379,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER SMASH TV	385,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	365,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	389,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EURDPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	THUNDER FDRCE IV	385,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	TEL	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FLASHBACK	TEL	OUT RUN 2019	TEL	TINY TOON	TEL
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	395,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	POWER MONGER	385,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
G LOC	385,00	RISKY WOOD	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GOLDEN AXE III	TEL	RAMPART	399,00	X MEN	TEL
GRAND SLAM	290,00	ROAD RASH II	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISIA DRAGON	199,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
ARROW FLASH	149,00	MERCS	149,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
AYRTON SENNA GP	290,00	OLYMPIO GOLD	199,00
BADOMEN	190,00	ZERO WING	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
CRACK DOUWN	150,00	SONIC	150,00
DARIUS II	190,00	STIDER (cartouche française)	198,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SUPER MONACO GP	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TOE JAM EARL	199,00
GYNOUG	198,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
HELL FIRE	190,00	UNDEADLINE	190,00
J MADDEN 92	199,00	VERITEX	179,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KLAX	149,00	WONDERBOY 3	150,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F
+ Alimentation 220 V
NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F
+ NAM 1975 + Alimentation 220 V
MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	690,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1 990,00
MUTATION NATION	1 990,00
EIGHT MAN	[illegible]
FATAL FURY	[illegible]
FATAL FURY II	[illegible]
FOOTBALL FRENZY	[illegible]
KING OF MONSTER II	[illegible]
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	450,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... Ville :.....
AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICOM ❑ MEGA CD ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Carte bleue
❑ Contre-remboursement + 35 F

Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+18

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

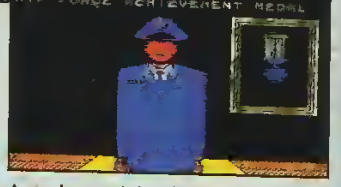
F-15 STRIKE EAGLE

Suite de notre série « Les amours difficiles ». Aujourd'hui, les consoles et les simulations de vol.

Je ne vous apprendrai certainement rien en vous disant que les simulations de vol constituent une spécialité des micro-ordinateurs. Ce n'est pas étonnant lorsqu'on pense que, pour réussir une bonne simulation, il faut un processeur rapide, de nombreux boutons et une mémoire impressionnante. Autant d'atouts dont sont pour l'instant dépourvues nos consoles préférées. Dans de telles conditions, je ne peux m'empêcher de penser que les tentatives des éditeurs pour adapter leurs hits ressemblent un peu aux efforts des musclés pour sortir une bonne chanson. En règle générale, c'est tellement pitoyable que ça en deviendrait presque beau. Microprose se lance pourtant dans le pari et, contre toute attente, obtient un résultat potable.

Les avions ennemis sont franchement réussis.

Pas très riche, le paysage



Après chaque mission réussie, une belle médaille. Ah ! que j'aime !

AVEC LES MISSILES, J'AI UN SUCCÈS FOU...

Vous voilà donc aux commandes d'un bon vieux F-15 des familles pour sept missions de guerre en Libye, en Arabie Saoudite, au Koweït et en Irak (décidément, après Desert Strike, c'est une manie...). Celles-ci sont plutôt variées puisqu'on trouve aussi bien du combat air-air que des attaques air-sol. Le tableau de bord est relativement dense : vous y trouvez une carte, un horizon artificiel, divers voyants (armement, fuel, niveau des gaz...). Outre le canon, trois sortes de missiles et deux types de leurres (fusée de signalisation contre les armes guidées par infrarouge et pulvérisation de paillettes contre les armes dirigées par radar) vous aideront à sauver votre peau. C'est d'ailleurs le choix des armes adéquates en fonction de la situation, ainsi que l'élaboration de son itinéraire à partir d'une carte, qui forment l'aspect stratégique de cette cartouche.

Y A-T-IL UN IGGY DANS L'AVION ?

F-15 Strike Eagle est un des meilleurs jeux du genre sur consoles, 8 bits et 16 bits confondues. Il est même étonnant de voir tout ce que les gens de Microprose ont réussi à faire rentrer dans une NES. Reste que, comme avec tous les jeux de ce genre sur consoles, je n'accroche pas. Pour moi, les simulations de vol sur consoles sont tiraillées entre deux genres. Le pilotage n'est pas assez complexe pour qu'on puisse réellement parler de simulation et la réalisation pas assez impressionnante pour qu'on s'éclate comme dans un bon jeu d'arcade. Enfin, les passionnés d'aviation peuvent toujours se laisser tenter. ■

Iggy, pilote au chômage.

66%

F-15 STRIKE EAGLE

- NES
- Genre : simulation de vol
- Graphisme : 70 %
- Animation : 58 %
- Son : 67 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

*Sauf sur les Consoles - * Remise différée.*

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
00 m2 exclusivement consacrés ux scatchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

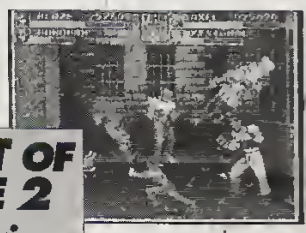
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

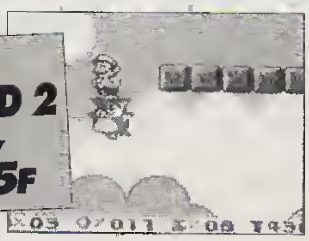
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

TINY TOON
Super Nintendo
~~499F~~ **445F**



STREET OF RAGE 2
Mégadrive
~~395F~~ **345F**



SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
~~275F~~ **225F**

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

MICROMANIA

portant : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
tention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la rution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

ON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

	Titres	PRIX
	ticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
	Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

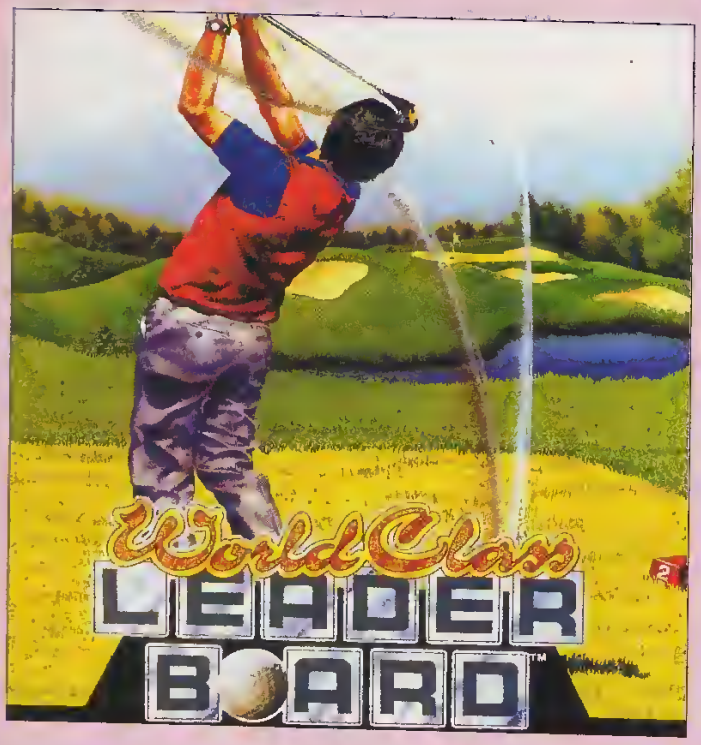
LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

èglement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

ntourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo



L'échelle de dosage du swing est trop rapide. Atteindre le fairway après un drive est plutôt ardu.

Deux mois après la sortie de PGA Tour Golf II, Sega commercialise une nouvelle simulation de golf.

Lorsqu'une simulation de golf arrive à la rédac', c'est toujours avec plaisir que je me penche sur son cas. À première vue, World Class Leader Board offre une multitude de possibilités intéressantes de jeu. Cependant, elles sont alourdies par le réglage de très nombreux paramètres. Et si cela ressemble à un golf fort complet, c'est une autre histoire dans la pratique.

PLUSIEURS TYPES DE GOLF

World Class Leader Board offre quatre types de golf : c'est son point fort. On retrouve les traditionnels tournois du circuit international, ainsi que la possibilité d'effectuer un parcours sans enjeu. Moins courant sur console, vous pouvez jouer en matchplay (le premier qui met la balle dans le trou gagne le match) ; ou en stableford (les points sont accordés en fonction du score ; ainsi, si vous faites un trou en deux coups vous marquez quatre points au lieu de moins deux, c'est clair non ?). Dans ces deux modes, c'est seulement le système de comptage des points qui change.

Le relief du green influe de façon réaliste sur la trajectoire de la balle.

LES INCIDENTS DE PARCOURS

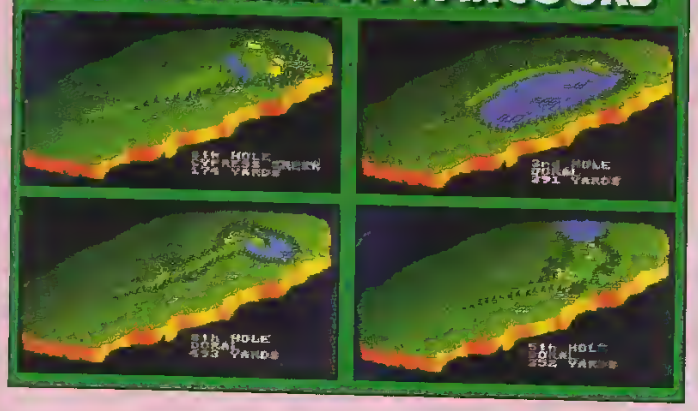
Dans la phase de jeu courante, la difficulté consiste à maîtriser le dosage de puissance de la frappe. L'échelle du swing souffre d'un manque de précision qui rend trop aléatoire l'ajustement d'un coup « potable ». À cela s'ajoute un manque de profondeur de champ qui gêne considérablement l'estimation des distances. Malgré ces lacunes qui ne sont pas négligeables, la jouabilité sur le green est excellente si vous utilisez le système d'indicateur du relief. Notons également la présence de quelques digits vocales qui agrémentent particulièrement le silence pesant des parcours. ■

Une situation humide...

Les vues de Leader Board souffrent d'un manque de profondeur.

Wolfen

QUELQUES VUES DES DIFFÉRENTS PARCOURS



55%

WORLD CLASS LEADER BOARD

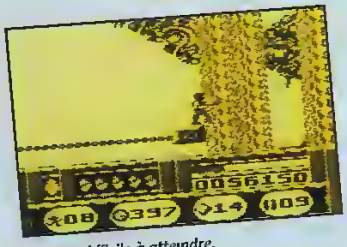
- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 80 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 40 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 40 %

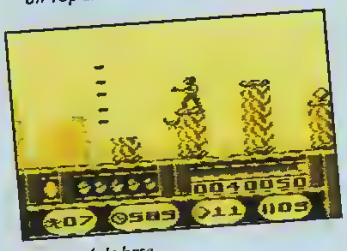
A B C D E F

UNIVERSAL SOLDIER

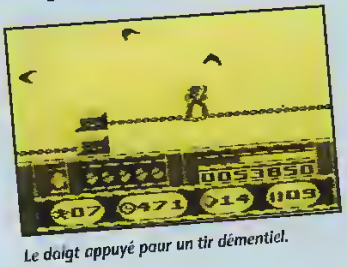
« Tiens, prends ça, saleté ! Taratata taratata, arghhhh ! T'en veux toi aussi ? T'en auras... Poum ! » Voilà un aperçu du film *Universal Soldier* qu'interprétait avec brio Jean-Claude Van Damme. L'adaptation en jeu vidéo est heureusement plus réussie et ressemble à s'y méprendre à Turrican et autres shoot them up...

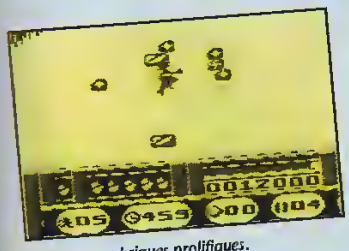
Notre vaillant soldat se balade donc dans une jungle pourrie envahie d'ennemis (des soldats futuristes ?) et d'Ovni offrant des options multiples. Chaque étape comporte plusieurs niveaux de jeu et, parfois, il faudra descendre, monter ou revenir en arrière pour trouver la sortie. D'autres fois, il faudra aller de l'avant, tout bêtement. Le tir de base est peu efficace mais, heureusement, on trouve vite des améliorations démentes comme un tir groupé ou multidirectionnel en continu genre lance-flammes, dont la portée peut être améliorée. Je conseille tout de même la loupe Game Boy pour bien visualiser tous les détails du jeu, par exemple les options qu'on attrape le plus souvent sans savoir ce qu'elles vont donner. Force accrue, invincibilité, 1Up, nouveau tir... tout est là mais, à l'écran, c'est un peu la bouillie.

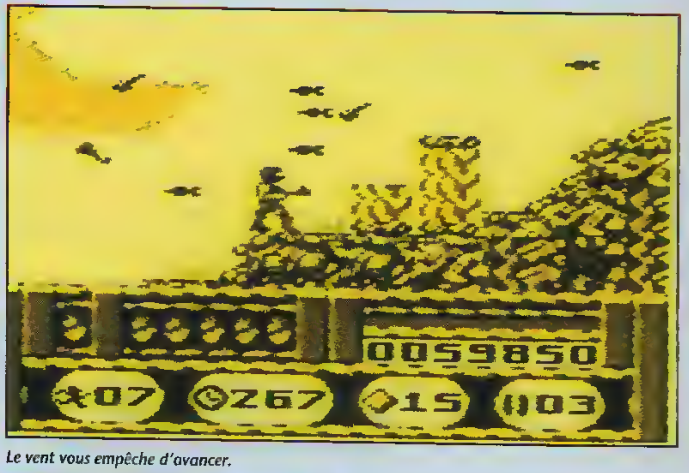

Un 1Up difficile à atteindre.

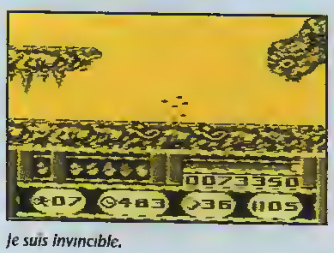

Tir groupé de base

Une arme qui fait des dégâts


Le doigt appuyé pour un tir démentiel.


Les fameuses briques prolifiques.


Le vent vous empêche d'avancer.


Je suis invincible.

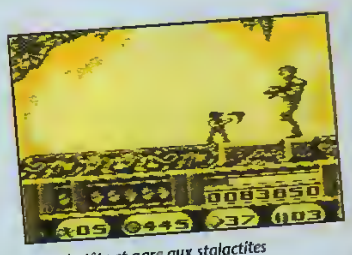
DES BRIQUES GÉNÉREUSES

En tirant partout et en sautant, on peut faire apparaître des briques qui filent un paquet d'options grâce à de vigoureux coups de tête. Ces briques peuvent aussi servir d'escalier pour atteindre des hauteurs intéressantes offrants souvent des 1Up et un paquet de cristaux (c'est-à-dire des points).

TE METS PAS EN BOULE !

Et pourtant, se mettre en boule permet au soldat de passer dans bien des endroits étroits, de dévaler les pentes et de poser des bombes. C'est donc très cool. Surtout qu'il faut parfois speeder pour atteindre la fin du niveau dans les temps. Au total, Universal Soldier est un bon petit shoot them up qui ne brille pas par son originalité ni par sa musique, mais qui fourmille d'options bien au point et s'avère ultra maniable. Voilà de quoi se faire pas mal d'ennemis...■

Miss VTM.

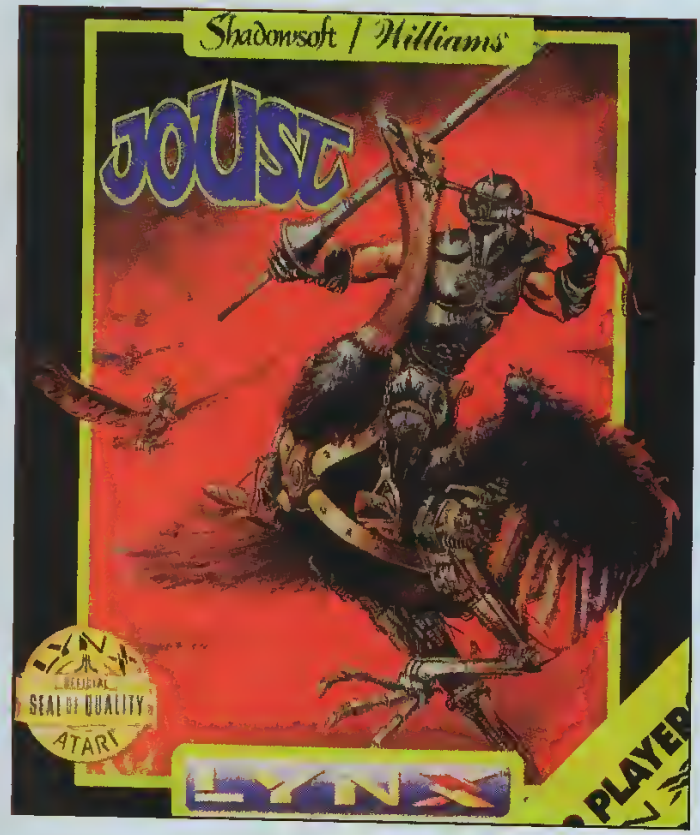

Visez la tête et gare aux stalactites qui tombent !

75%

UNIVERSAL SOLDIER

- GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 90 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F



Il faut que les ailes de vos volatiles ne cessent de battre pour ne pas qu'ils tombent.

Du fin fond de l'Histoire surgit un jeu d'arcade oublié de tous. Sauf de papi Iggy, mémoire vivante de son siècle.

Joust, c'est pas de la news bien fraîche. Ce jeu de café antédiluvien avait connu un petit succès en 1983. Il vous propose de participer à des joutes volantes à dos d'oiseaux géants. En lutte contre plusieurs adversaires, vous devez les désarçonner pour remporter le tournoi. Ainsi, chaque adversaire vaincu se transforme en œuf qui, si vous ne le brisez pas, donne naissance à un nouveau soldat.

VOS GUEULES LES MOUETTES !

Une grande partie de l'intérêt de Joust provient du mode de déplacement. Le joueur doit constamment faire battre les ailes de son oiseau en appuyant sur le bouton de tir. S'il cesse, il perd progressivement de l'altitude jusqu'à ce que sa chute soit stoppée par une plate-forme ou qu'il recommence à bouger les ailes. Comme pour un véritable volatile, vous dirigez les mouvements latéraux avec la croix du paddle et les déplacements verticaux sont effectués selon cette même méthode. Le problème, c'est l'inertie qui en découle. En effet, entre le moment où vous appuyez sur le bouton et la remontée, s'écoulent bien quelques secondes. Et comme il est nécessaire de descendre en piqué sur les adversaires pour les désarçonner (sinon ce sont eux qui vous envoient valser), vous imaginez la dose d'anticipation que demande une partie de Joust.

DE BIEN BEAUX RESTES

Aucune surprise du côté de la conversion. Mis à part l'inclusion d'un mode bataille pour deux joueurs (excellent d'ailleurs !), la version Lynx est fidèle à son modèle d'arcade. Trop fidèle, serais-je même tenté de dire. Les jeux vidéo ont évolué. En 1993, Joust apparaît bien pauvre avec sa réalisation dépouillée et son action hyper répétitive. Atari aurait pu se fatiguer un peu plus pour relooker l'ensemble. Et pourtant, c'est marrant comme ce jeu continue à bien m'éclater. Est-ce grâce au mode de déplacement des oiseaux, que je trouve toujours aussi génial ? Ou alors l'attrait suranné des vieux objets ? Toujours est-il que Joust risque bien de faire partie des mes jeux Lynx préférés. Comment ? Oui, vous avez raison. À part pour les vieux sentimentaux comme moi, l'achat ne s'impose pas forcément. ■

Papi Iggy retrouve un peu de ses vertes années (mais souffre toujours de ses rhumatismes au bas du dos).

Une version assez fidèle à son modèle d'arcade.

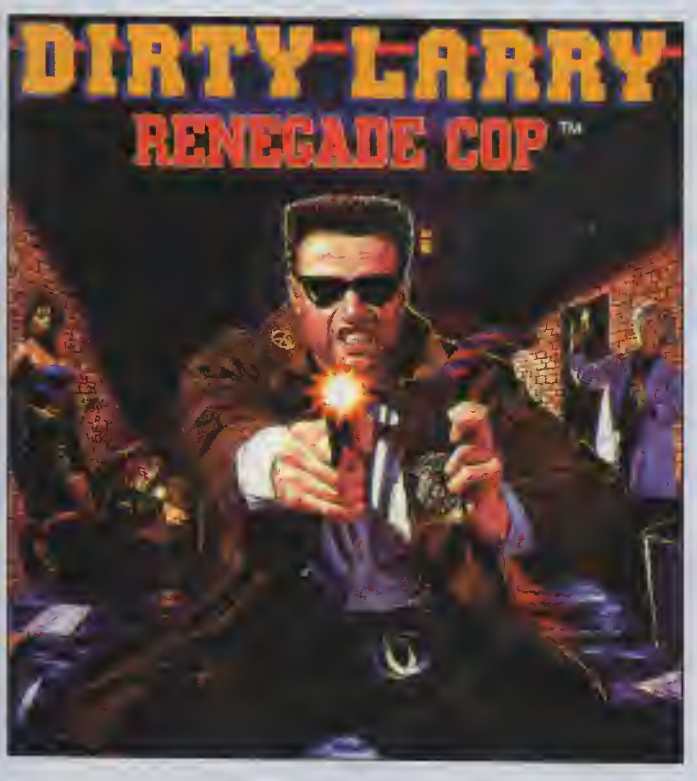
65%

JOUST

- LYNX
- Genre : jeu d'adresse
- Graphisme : 30 %
- Animation : 58 %
- Son : 25 %
- Jouabilité : 83 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 77 %

A B C D E F

DIRTY LARRY RENEGADE COP™



On m'appelle parfois Comobo.

J'aime, j'aime le doux chant du cran d'arrêt le soir au fond des rues...

En tant que fan total du célèbre inspecteur Harry, le flic psychopathe incarné par Clint Eastwood, je tiens à effectuer une mise au point claire et nette. Malgré une certaine similitude de nom, Dirty Larry n'a carément rien à voir avec l'adaptation officielle des « Exploits de Dirty Harry ». Ouf ! voilà, c'est dit, et je ressens tout à coup un immense soulagement.

VOTRE MISSION : TUER TOUT LE MONDE

Car maintenant , je vais enfin pouvoir clamer toute l'indifférence profonde que provoque ce jeu de combat dans mon âme de joueur. N'allez pas me faire dire ce que je n'ai pas dit : j'adore les jeux de baston et rien ne me défoule plus lorsque, le soir venu, je rentre dans ma modeste chaumière pour me faire un bon Streets of Rage ou un petit Final Fight. Seulement, un jeu de baston, comme un shoot them up, ça ne supporte pas la demi-mesure. Et c'est précisément ce que nous offre Atari avec Dirty Larry.

Petite promenade dans les bas-fonds.

C'EST UNE HISTOIRE D'AMOUR QUI FINIT EN JUS DE BOUDIN

On trouve en effet autant de bon que de moins bon dans cette cartouche. Pour le bon, des graphismes bien clean et de gros sprites, sans oublier quelques beaux écrans de présentation. Pour le moins bon, une action franchement répétitive et surtout dénuée d'intérêt. On avance, on tire, on avance, on tire, et quand il n'y a plus de balle, on avance, on frappe. Passionnant. Inutile de m'étendre plus avant, on s'ennuie sec en « nettoyant » la ville de toutes les canailles qui y traînent et Dirty Larry me semble vite promis à rejoindre les profondeurs de l'oubli. Pas de doute : si le problème de la quantité est en train de se régler sur la portable d'Atari, pour la qualité, ce n'est pas encore ça. Amis de la Lynx, joignez-vous à ma prière. Communions ensemble et espérons que les adaptations de Double Dragon et de Pitfighter aient un peu plus de gueule ! ■

Dommage que le jeu ne soit pas de la qualité de ses écrans fixes.

Iggy, amoureux (souvent) déçu de la Lynx.

56%

DIRTY LARRY RENEGADE COP

- LYNX
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 87 %
- Animation : 77 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 68 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 40 %

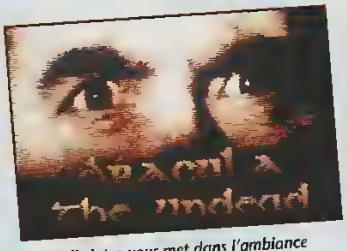
A B C D E F

Après son carton sur grand écran, l'éternel jeune aux dents longues (non, je ne parle pas de Bernard Tapie) fait sa première apparition sur Lynx. Brrr !

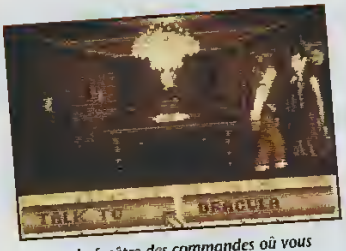
Si les cartouches d'arcade-aventure à la Zelda prolifèrent sur console, le jeu d'aventure traditionnel ne sollicitant pas les réflexes mais seulement les cellules grises s'y est toujours fait rare. La Lynx, qui décidément ne pourra jamais rien faire comme les autres, se singularise en accueillant le premier jeu de ce type sur portable. Une bonne bouffée de sang frais dans sa ludothèque.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE

C'est carrément Bram Stoker, l'auteur du livre *Dracula*, qui vous accueille dans l'univers du comte vampire. Vous jouez ici le rôle de Jonathan Harker, dernier « invité » de Dracula. Très vite, Haker comprend que la proposition d'hospitalité du maître des vampires n'est autre qu'une invitation à dîner, avec lui dans le rôle du dîner. À vous de le guider hors du château et de collecter suffisamment de renseignements pour convaincre les autorités incrédules. Comme je vous le disais en intro, Dracula privilégie la réflexion : vous devrez donc essentiellement vous concentrer sur la collecte d'objets et les utiliser judicieusement. L'interface est vraiment bien foutue : avec le bouton A, le joueur sélectionne un verbe (prendre, regarder, parler...), avec le bouton B l'objet ou la personne sur laquelle il veut agir. Limpide et efficace !



Une belle intro vous met dans l'ambiance dès le chargement.



En bas, la fenêtre des commandes où vous sélectionnez les actions que vous souhaitez accomplir.

UN GOÛT DE SANG (PARDON, DE PERFECTION)

Pour un coup d'essai, Dracula tient de la bonne surprise. Les graphismes, bien que pauvres en couleurs (mais ça cadre bien avec l'ambiance du jeu), sont vraiment superbes et l'animation s'offre des effets carrément sympa, comme le zoom sur le personnage lorsqu'il se rapproche de vous. Le tout sur une bande sonore somptueuse, à base de musiques et de bruits digitalisés. Autre point important, le jeu se manie facilement, pour peu que vous compreniez un peu l'anglais. Ajoutons-y l'originalité du concept et vous obtiendrez un jeu fascinant, presque parfait. Presque ? Oui car, outre le côté un peu léger du scénario, un oubli, un seul, vient tempérer mon enthousiasme : l'absence de fonction de sauvegarde, insupportable sur ce type de jeu. Ça ne vous énerve pas, vous, de devoir recommencer l'aventure entière après chaque mort ? C'est à cause de ce défaut que le vampire se trépane de justesse sur la marche des hits... mais reste une excellente cartouche Lynx, comme j'aimerais en voir plus souvent. ■

Iggy,
le vampire de ces dames.

Ne vous aventurez pas dans le noir sans lampe

80%

DRACULA THE UNDEAD

- Console : LYNX
- Genre : aventure
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 71 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F

À faire frémir... d'envie

LA MONTRE EXCLUSIVE!

LE TEE SHIRT EXCLUSIF!

LA MONTRE

BRAM STOKER'S Dracula

SÉRIE LIMITÉE ET NUMÉROTÉE AVEC CERTIFICAT
GARANTIE 1 AN - MADE IN FRANCE
Prix: **549 Frs.TTC** + 25 Frs. de port
Envoi sous pli recommandé - Livraison sous 15 jours
Offre limitée à 1 montre par commande (Valable jusqu'au 30-04-93)

REF 015
BRACELET CUIR NOIR

REF 020
BRACELET CUIR ROUGE OU NOIR

DOS GRAVÉ

LE TEE SHIRT

BRAM STOKER'S Dracula

REF 001 - DOS

REF 002 - DOS

REF 003 - FACE

FACE

EXISTE
EN 4 TAILLES
S -M - L - XL

QUALITÉ MULTILAVAGE
1 SEULE COULEUR - NOIR
Prix: **119 Frs.TTC** + 20 Frs. de port
Livraison sous 15 jours
Offre limitée à 3 tee shirts par commande

© Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

BON DE COMMANDE

A découper ou à recopier sur papier libre et à retourner à **EDEM 10/12, rue Franquet 75015 PARIS (RCS Paris B 381 752765)**

OUI, je désire recevoir LA MONTRE EXCLUSIVE DRACULA série limitée et numérotée (Offre limitée à 1 montre par commande) au prix de 549 Frs.TTC (envoi sous pli recommandé)

☐ REF 015 ☐ REF 020 BRACELET ROUGE
☐ REF 020 BRACELET NOIR

OUI, je désire recevoir LE TEE SHIRT EXCLUSIF DRACULA au prix de 119 Frs.TTC (Offre limitée à 3 tee shirts par commande)

REF 001 TAILLES ET QUANTITÉ : S... M... L... XL...
REF 002 TAILLES ET QUANTITÉ : S... M... L... XL...
REF 003 TAILLES ET QUANTITÉ : S... M... L... XL...

TOTAL COMMANDE: _____ Frs.
participation aux frais de port*:
+ 20 Frs pour une commande de 1 à 3 tee shirt(s) (maximum 3 tee shirts / commande)
+ 25 Frs pour une commande de 1montre (maximum 1 montre / commande) (pli recommandé)
+ 35 Frs pour une commande d'une montre + 1 à 3 tee shirt(s) (maximum 1 montre + 3 tee shirts / commande) (pli recommandé)
SOIT TOTAL COMMANDE + PORT DE: _____ Frs.
que je joins à ma commande par:
☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre (à l'ordre de EDEM) ☐ CCP
☐ Je préfère régler au facteur même si cela me coûte 30 Frs. de plus de frais de contre-remboursement
(* Frais de port pour France métropolitaine, Corse, Belgique & Suisse)

☐ Mme ☐ Melle ☐ M.....PRÉNOM.....

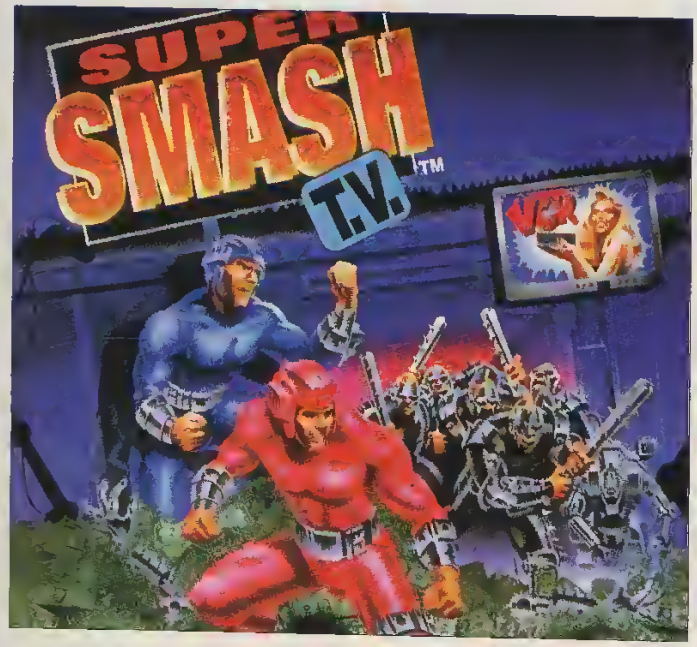
ADRESSE.....

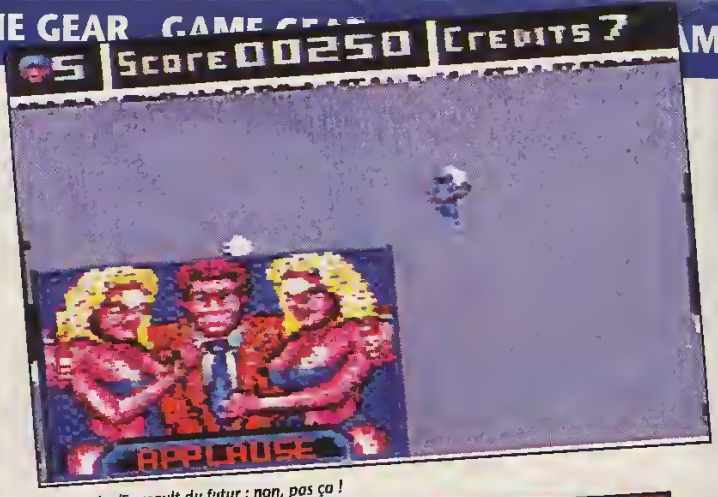
CODE POSTAL.....VILLE.....TEL.....

LIVRAISON SOUS 15 JOURS SIGNATURE

Dernière minute!

3 montres pour 75 Frs. TTC
2 modèles de jeans + l'affiche (1m x 0,40m) pour 95 Frs. TTC
2 modèles de jeans + l'affiche (1m x 0,40m) pour 115 Frs. TTC
(+ 25 Frs de port en envoi recommandé)





Le Sabatier/Foucault du futur : non, pas ça !

Vous trouvez ça beau, vous ?

Le jeu préféré du commandant Sylvestre débarque dans les chaumières. « On va leur casser la gueule ! » C'est ça, c'est ça...

Ça faisait longtemps que je me demandais si on pouvait rater un jeu avec un bon scénario. Super Smash TV me fournit enfin une réponse à ce problème métaphysique qui me tourmentait : on peut.

BON DIMANCHE SUR FRANCE 2

Il était une fois un futur, pas si lointain, dans lequel la télé atteint un tel niveau de médiocrité (mais non Crevette, je ne parle pas pour toi) que le seul moyen de maintenir un niveau d'audience acceptable consiste à filmer des affrontrements mortels en direct. Après le reality show, voilà le death show. À partir de cette bonne base, pas mal pompée sur *Le Prix du danger*, je vous l'accorde, il y avait moyen de pondre un superbe jeu d'arcade, plein de violence et de baston dans des endroits incroyables, éventuellement saupoudré (allez, on peut toujours rêver) d'un zeste d'aventure. Au lieu de cela, Super Smash TV ne propose qu'un banal clone de Commando à la réalisation très moyenne et à l'action estampillée « pur bœuf ».

Très zoulies, les graphismes...

« N'INSISTEZ PAS MADEMOISELLE, JE NE PAIERAI PAS MA REDEVANCE »

Comme on pouvait s'y attendre, cette version Game Gear ressemble beaucoup à son homologue sur Master. Moyen sur Megadrive, encore plus moyen sur Master System (parce que encore moins bô), Super Smash TV ne gagne donc rien au passage et reste toujours très anecdotique. Amusante au début, mais vite aussi ennuyeuse qu'une émission du « Cercle de minuit », cette cartouche ne mérite qu'un coup d'œil distrait entre un Lemmings et un Shinobi II. Allez, on zappe vite fait et on n'en parle plus. ■

Iggy, plus impitoyable que l'audimat.

50%

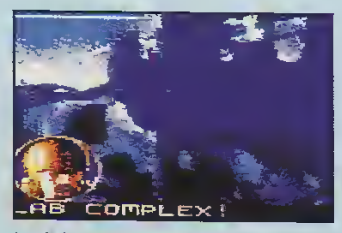
SUPER SMASH TV

- GAME GEAR
- Genre : jeu de tir
- Graphisme : 60 %
- Animation : 66 %
- Son : 68 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 30 %

A B C D E F

Il va encore falloir sauver Sarah Connor avant que Schwarzy, revenant du futur, ne la bute dans le passé pour qu'elle ne...

Pan, pan, pan ! Revoici le Terminator sur console. Cette fois, c'est la Game Gear qui va morfler. L'adaptation est celle du Terminator sur Megadrive. Le jeu était assez sympa en 16 bits et le passage sur la 8 bits portable semble avoir été bien négocié...



Les digits entre les levels sont très bien faites.

I'LL BE BACK...

Cette nouvelle adaptation du film sur console est celle du premier *Terminator*. Votre personnage est Kyle Reese. En 2029, il doit détruire le labo de Skynet, remonter dans le passé, et stopper le Terminator en 1984 avant qu'il n'élimine Sarah Connor... La routine quoi ! À quelques détails près, ce soft ressemble comme un clone à la version Megadrive. Ainsi, les tableaux (toujours au nombre de quatre) et les graphismes sont les mêmes. Au niveau des flingues : idem. Votre petit soldat commence par lancer des grenades, puis il récolte un fusil d'assaut, et enfin se retrouve en 1984 avec un diabolique fusil à pompe.

L'entrée du labo.

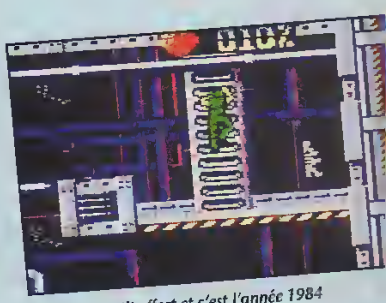
EN ROUTE POUR L'APOCALYPSE

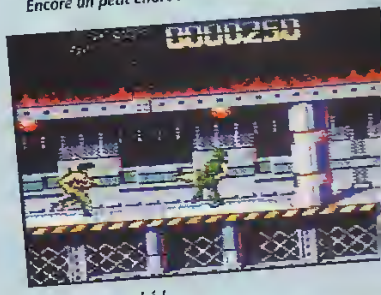
C'est assez rare pour être signalé : la version 8 bits de Terminator est meilleure que celle de la Megadrive pour plusieurs raisons. Tout d'abord les tableaux sont un peu prolongés et surtout beaucoup plus labyrinthiques, tout en conservant les mêmes graphismes. Ensuite, les ennemis (Terminators, flics et malfrats) sont plus coriaces qu'avant. Enfin, je vous précise que le jeu ne possède aucun continue. Tout cela contribue à éliminer le principal défaut de la version Megadrive : la durée de vie. Vous en avez pour votre argent.

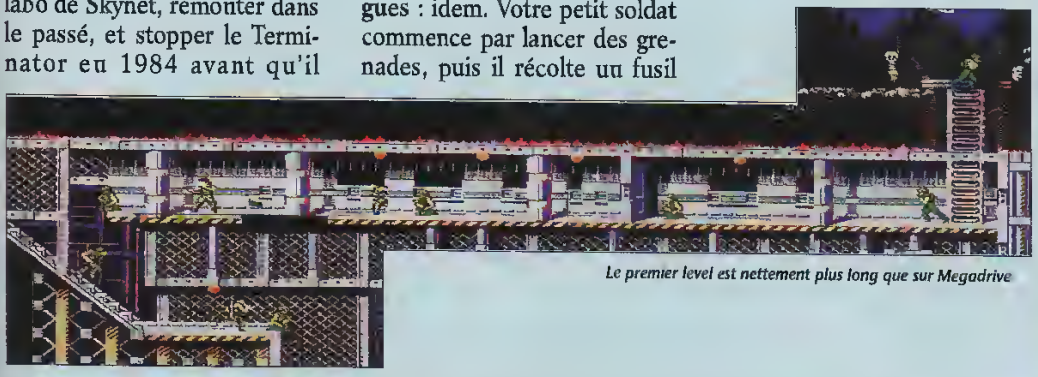
« TON FILS DOIT SAUVER L'HUMANITÉ, SARAH »

Les graphismes de la version 16 bits ont été remarquablement bien intégrés sur Game Gear. Ainsi, les couleurs métalliques omniprésentes dans le jeu sont ici nettement mieux imitées que sur Megadrive. L'animation est également on ne peut plus fluide. Et, quand je vous aurai dit que la jouabilité et le son sont tout à fait corrects, vous aurez compris que The Terminator sur Game Gear est un rare exemple de jeu amélioré sur une console techniquement moins performante. ■

Huggly (aime bien les noms en « or »).


Encore un petit effort et c'est l'année 1984


Ha ! je suis touché !


Le premier level est nettement plus long que sur Megadrive

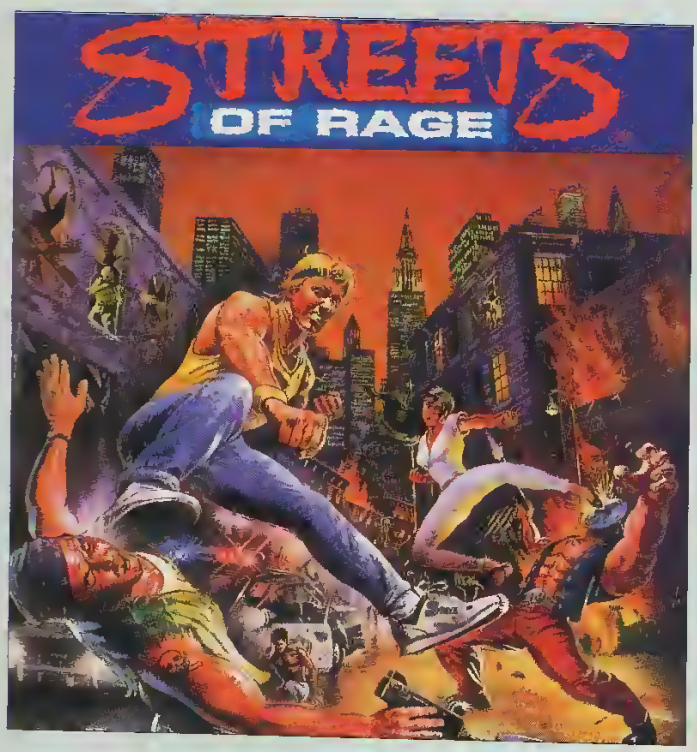
70%

THE TERMINATOR

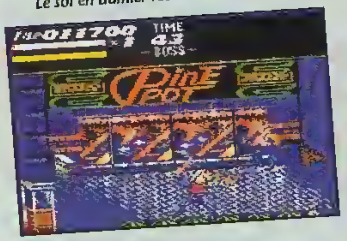
- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 65 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 65 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F

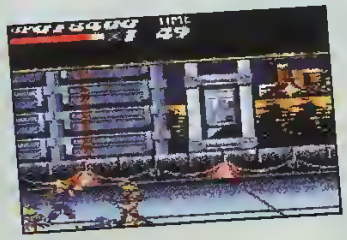
STREETS OF RAGE



Le sol en damier réduit considérablement la qualité de l'image



Le boss du premier niveau.



Deuxième level.

Les ténèbres s'abattirent sur une ville jadis paisible et productive. Quand le grondement des machines hoqueta, les rues devinrent des Streets of Rage.

Si la plupart des beat them up sont plus ou moins inspirés de leur papi Double Dragon, les Streets of Rage (I et II) sont aussi des références sur Megadrive. Cependant, l'adaptation en 8 bits d'un jeu 16 bits n'est pas un exercice facile, Streets of Rage sur Game Gear en est une nouvelle fois la preuve vivante...

AXEL EST UN PEU BLAZE

Axel et Blaze sont deux officiers de police. Dégoûtés par la corruption qui règne dans leur ville, ils démissionnent et décident de faire le ménage dans les milieux du banditisme. C'est un peu léger mais, comme d'habitude dans ce genre de soft, le scénario n'est qu'un prétexte à la baston générale. Inutile de s'étendre : voyons les coups disponibles. Aïe ! Ça commence mal : les deux personnages (Axel est un homme et Blaze une femme) sont de ce point de vue rigoureusement identiques. Ils n'ont que trois coups en magasin : un direct du droit avec coup de pied enchaîné de temps en temps (si vous maltraitez pour cela le bouton 1), un coup de pied en l'air et une projection retournée (genre Guile de SF II). C'est trop peu. De plus, l'inter-action des personnages est imprécise. Vous prenez des coups (et vous en donnez) sans être face-à-face. Avant d'aller plus avant, je le précise tout de suite : la jouabilité est nulle... Heureusement (!), les ennemis et les boss sont ridiculement faciles à battre...

Contrairement aux apparences...

. Il n'y a aucune différence entre les personnages

TENUE DE CAMOUFLAGE

L'environnement urbain des versions Megadrive est très approximatif sur Game Gear. De plus, une erreur monstrueuse s'est glissée dans les graphismes : tout le premier level possède un sol en damier. Les personnages sont minuscules et parfois impossibles à différencier, ils se confondent tellement avec le sol qu'ils finissent par disparaître. Si les graphismes sont ineptes, le son est à peu près correct. Toutefois, ce n'est pas à lui seul qu'il remonte le niveau du soft. Et comme le dirait mon très cher camarade Chris : « C'est une grosse daube. » ■

Huggly, enrage lorsqu'il perd contre Chris.

25%

STREETS OF RAGE

- GAME GEAR
- Genre : beat them up
- Graphisme : 15 %
- Animation : 30 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 25 %
- Difficulté : 30 %
- Durée de vie : 25 %
- Player fun : 25 %

A B C D E F

GRAND JEU CONCOURS

FORTRESS et PLAYER ONE

50 places de cinéma à gagner et des dizaines d'autres lots !

LES QUESTIONS

❶ Stuart GORDON n'a pas réalisé :
a) Reanimator
b) Alien
c) From Beyond

❷ Où se déroule l'action du film *Fortress* ?
a) Un hôpital
b) Un parking
c) Une prison

❸ Le comédien Christophe LAMBERT n'a pas joué dans :
a) Highlander
b) Subway
c) Diva

LES LOTS

1er prix
10 CD,
2 places de cinéma,
1 combinaison Fortress, 1 tee-shirt
+ 1 lot Fortress*

du 2e au 14e prix
1 combinaison Fortress,
1 tee-shirt
+ 1 lot Fortress*

du 15e au 50e prix
un lot Fortress*

** Lot Fortress = une invitation au cinéma + le pin's + l'affiche du film*

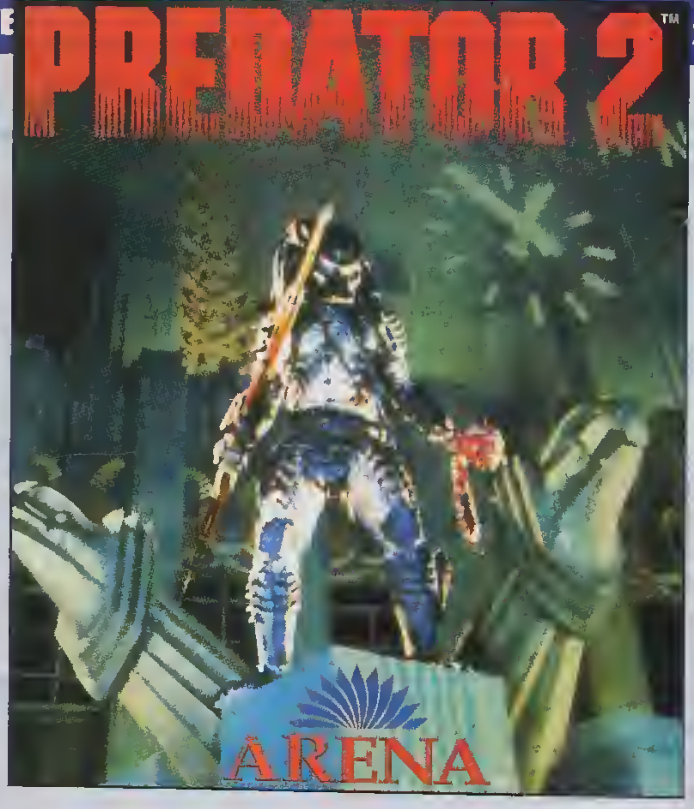
Adressez vos réponses sur le 3615 PLAYER ONE ou sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :

Média Système Édition - PLAYER ONE
Concours FORTRESS
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

Date limite de participation :
15 avril 1993

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

PREDATOR 2™



Les rats arrivent de partout pour protéger la camionnette. Il y en a même un qui sort de l'égout.

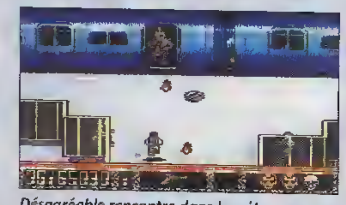
« J'en avais marre, marre de cet Alien-là, vraiment marre de cet Alien. J'étais bien mieux avant, câliné par maman, tout le temps, tout le temps, tout le temps... »

Rien ne va plus. Les rues de Los Angeles sont le théâtre d'émeutes de plus en plus fréquentes et toujours plus meurtrières. Les nombreux gangs qui sillonnent la cité, le regard meurtrier et la barre de fer à la main, y sont pour beaucoup. Mais ils ne sont pas les seuls responsables. Un être inquiétant et vicieux, aux crocs jaunis et à l'haleine fétide, tient également une grande place dans cet état latent de corruption et de rapine qui parcourt la ville. Allons lui botter le train, à cet Alien, et le renvoyer derechef sur Mars. On va pas se laisser embêter comme ça...

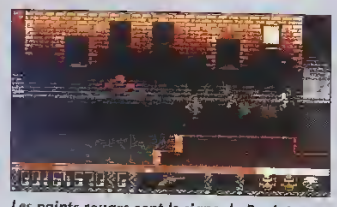
« UN, JE TIRE, DEUX, JE ME TIRE ! »

Directement inspiré de la version Megadrive — testée dans le *Player One* numéro 26 par mon ami fidèle et dévoué, j'ai nommé Crevette le Magnifique —, le Predator 2 version Master en a conservé indéniablement l'esprit « bourrin ». L'action se déroule dans différents lieux : la rue, le métro, un abattoir... et ce, selon un scrolling horizontal. La vue en 3D, qui apportait un plus sympathique sur 16 bits, a disparu. Alors, tant pis. Ce n'est pas trop grave de toute façon, puisque la plupart des autres éléments ont été conservés. Vous allez ainsi ramasser diverses armes (grenades, pistolet-mitrailleur...), être confronté à tout un tas d'ennemis qui arrivent de partout, et, dans le respect des immuables règles de l'art ludique, finir invariablement par rencontrer un boss de fin de niveau. Ici, ce sont souvent des engins (camionnette, hélico...) férocement gardés et qu'il faut à tout prix envoyer à la casse. Pour résumer en quelques mots Predator 2, on peut dire que c'est un jeu assez bien réalisé. Pour une Master, c'est pas mal du tout. Le problème, c'est que je le trouve un peu trop bourrin. Vous avancez, tuez et délivrez accessoirement les otages qui traînent, et puis c'est tout. Alors, c'est vrai que je n'aime pas spécialement les jeux trop intello, mais quand même, l'intérêt est ici assez limité. De plus, un code vous étant donné à la fin de chaque étape, Predator 2 s'avère un peu trop facile. Et en bref, le jeu est pas mal, sans plus. ■

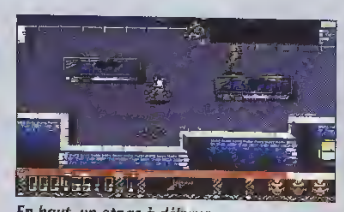
Chris, veut également gagner le million.



Désagréable rencontre dans le métro.



Les points rouges sont le signe du Predator



En haut, un otage à délivrer.

Une belle digit que vous pourrez admirer au game over.

70%

PREDATOR 2

- MASTER SYSTEM
- Genre : jeu de tir
- Graphisme : 88 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 72 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 55 %
- Player fun : 66 %

A B C D E F

NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F**
ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Super Mario Kart	395 F
Magical Quest	445 F
Death Valley Rally	395 F
Spiderman vs X Men	395 F
Jim. Connors Tennis	395 F
Soul Blazer	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Best of Best Karaté	395 F
NCAA Basketball	395 F
Out of This World	395 F

Act Raiser	395 F
Addams Family	395 F
Adventure Island	395 F
All Star Challenge	395 F
Amazing Tennis	395 F
Arcana	395 F
Bulls vs Blazers	395 F
Contra 3	395 F
Desert Strike	395 F
Dinocity	345 F
Dragon's Lair	495 F
Earth Defense	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F
Final Fantasy 2	395 F
Final F. Mystic. Quest	345 F
Final Fight	395 F
G.F. KO Boxing	345 F
Gun Force	395 F
Hook	395 F
James Pond JR	345 F
Kablooey	245 F
Legend of Zelda	375 F
Lemmings	395 F
Magic Sword	395 F
Mystical Ninja	395 F
NHL Hockey	395 F
Pebble Beach Golf	395 F
Phalanx	395 F
Pilot Wings	395 F
Populous	395 F
Prince of Persia	395 F
Push Over	395 F
Race Drivin	345 F
Rampart	395 F
Rival Turf	345 F
Robocop 3	295 F
Skin's Game Golf	395 F
Space Megaforce	395 F
Spanky's Quest	295 F
Streetfighter 2	495 F
Strike Gunner	345 F
Super Bowling	345 F
Super Buster Bros	395 F
Super Double Dragon	395 F
Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Super Kick Off	395 F
Super off Road	395 F
Super Smash TV	295 F
Super Soccer Champ	395 F
Super Tennis	395 F
The Chessmaster	395 F
The Simpson's	395 F
Thunderspirits	345 F
UN Squadron	395 F
Wing Commander	395 F
Wings 2	395 F
WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE
FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **125F**

– TOP 10 –

Sonic 2	345 F
Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
Thunderforce IV	345 F
Lemmings	345 F
WWF Wrestlemania	345 F
Power Monger	345 F
Road Rash 2	345 F

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	199 F	Robocod	195 F
Art Alive	199 F	Slime World	195 F
Buck Rogers	345 F	Smash TV	245 F
Cadash	295 F	The Simpson's	345 F
Mario Lemieux	245 F		

Aliens 3	345 F
Ariel Little Mermaid	345 F
Atomic Runner	345 F
Back to future 3	245 F
Batman	345 F
Batman Returns	345 F
Beast 2	345 F
Captain America	395 F
Chuck Rock	345 F
D.R. Supreme Court	345 F
Desert Strike	345 F
Double Dragon	395 F
Dragon's Fury	345 F
Dungeon and Dragons	345 F
E.Holyfield Real Box.	345 F
Europ Club Soccer	345 F
F 22 Interceptor	345 F
Galahad	345 F
Greendog	345 F
Home Alone	345 F
Indy Last Crusade	345 F
Jennif. Capriati Tennis	345 F
John Madden 93	345 F
Jordan Vs Birds	345 F
Kid Chameleon	345 F
Leaderboard	345 F
LHX Attack Chopper	345 F
Lotus Turbo Challenge	345 F
Mickey Mouse	345 F
Mystical Fighter	395 F
NHLPA Hockey 93	345 F
Olympic Gold	345 F
Pacmania	345 F
Populous	345 F
Predator 2	345 F
Rampart	395 F
Risky Woods	345 F
Senna Grand Prix	345 F
Side Pocket	345 F
Speedball 2	345 F
Street of Rage	345 F
Super Fantasy Zone	345 F
Talespin	345 F
Tazmania	345 F
T2 Arcade Game	345 F
Team USA Basket	345 F
Terminator	345 F
Toki	345 F

GAMEBOY

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
Looney Tunes	225 F
Star Wars	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Speed Ball 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Spiderman 2	225 F
Track and Field	225 F
Megaman 3	225 F
Turn and Burn	225 F

PROMOTIONS H.D.Shop

G.F. KO Boxing	175 F	Spy VS Spy 2	175 F
Ninja Taro	175 F	Swamp Thing	175 F
Soccermania	145 F	Track and Meet	175 F

4 in 1 Fun Pack	225 F
Addams Family	225 F
Adventure Island	225 F
Alley Way	195 F
Batman	225 F
Batman Return of joker	225 F
Battle Toads	225 F
Best of Best Karate	225 F
Bionic Commando	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Bugs Bunny 2	225 F
Chessmaster	225 F
Double Dragon3	225 F
Double Dribble	225 F
Dr Franken	225 F
Ferrari Grd Prix	225 F
Final Fantasy 2	295 F
Golf	195 F
Hit the Ice	225 F
Kirby's Dream,	225 F
Mac Donald Land	245 F
Marble Madness	225 F
Megaman2	225 F
Mickey Danger.Ch.	225 F
Pacman	225 F
Parasol Star	225 F
Prince of Persia	225 F
Prince Vaillant	245 F
Robocop 2	225 F
Rogger Rabbit	225 F
Simpson's n2	225 F
Super Kick Off	225 F
Super Marioland	195 F
T2 Arcade Game	225 F
Tennis	195 F
Tom and Jerry	225 F
Terminator 2	225 F
Turtles Ninja	225 F
Turtles Ninja 2	225 F
Ultima Ruines	295 F
World Circuit Séries	225 F
WWF Superstars 2	225 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **89F**
(Loupe)
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Defender of the Crown	295 F
Terminator	245 F

Alien Syndrome	175 F
Chuck Rock	245 F
Donald Duck	245 F
G Loc (Afterb 2)	175 F
G. Foreman Box	245 F
Indy Last Crus	225 F
Leaderboard	175 F
Marble Madness	245 F
Mickey Mouse	245 F
Ninja Gaiden	225 F
Olympic Gold	245 F
Out Run	175 F
Out Run Europ	225F
Senna Gd Prix	245F
Shinobi	245 F
Sonic Hedgeh.	245 F
Spiderman	225 F
Super Kick Off	245 F
Super Monaco GP	175 F
Super of Road	225 F
The Simpson's	225 F
Wimbledon Tennis	245 F
Wonderb Dragon's Trap	245 F

PROMOTIONS H.D.Shop

Chessmaster	145 F
Crystal Warriors	145 F
Dragon Crystal	145 F
Fantasy Zone	145 F
Halley Wars	145 F
Joe Montana	145 F
Pengo	145 F
Putter Golf	145 F
Slider	145 F
Solitaire Poker	145 F
Woody Pop	145 F

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

NOM
PRENOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TEL

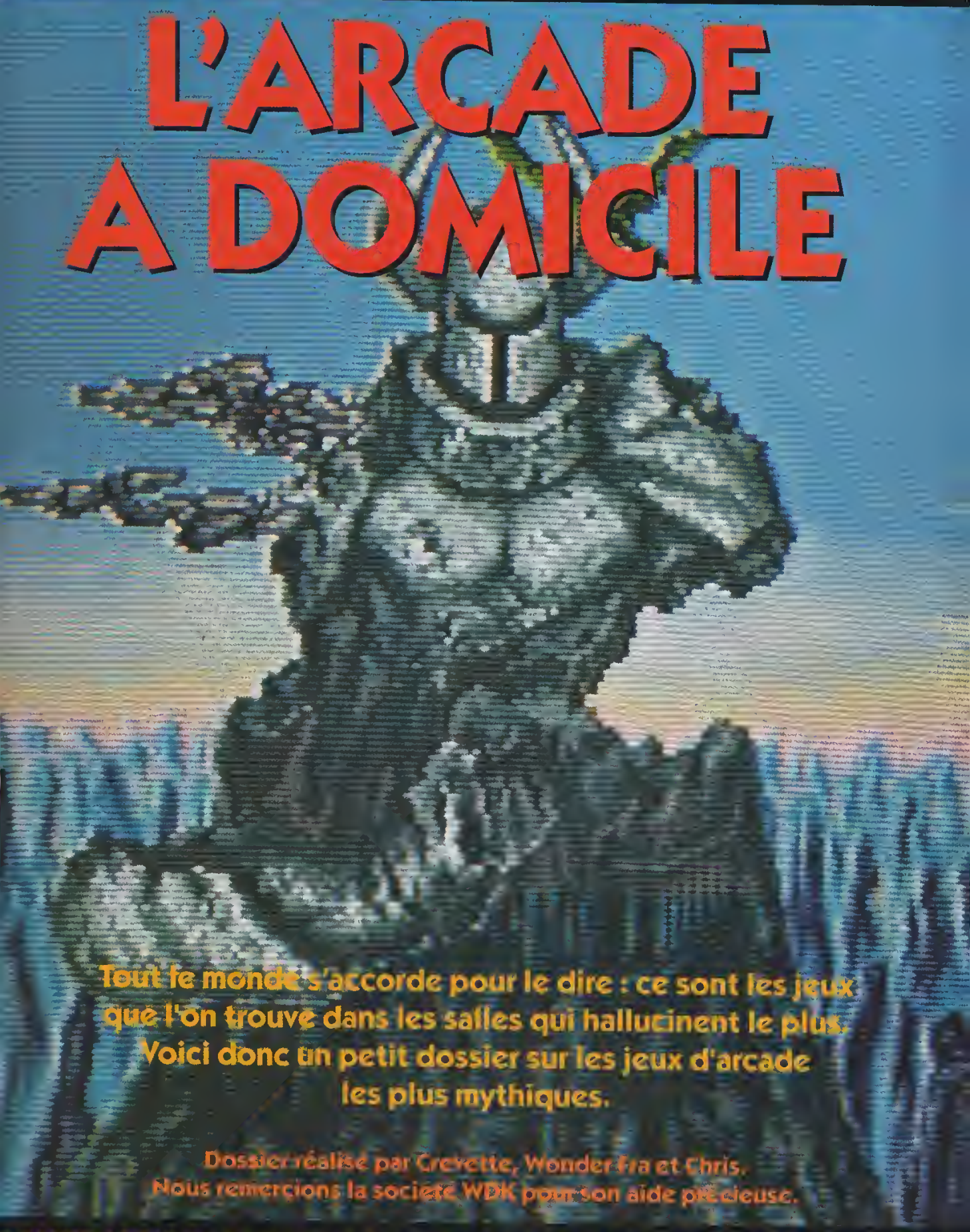
REGLEMENT :
☐ Chèque Bancaire
☐ CCP
☐ Je préfère payer au facteur (+29F)
☐ Carte-bleue :
Date d'expiration __/__
Signature :

N° CLIENT N° carte bleue :

TITRES 22 PLAYER	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+29 F
	Total à payer	

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

L'ARCADE A DOMICILE



Tout le monde s'accorde pour le dire : ce sont les jeux que l'on trouve dans les salles qui hallucinent le plus. Voici donc un petit dossier sur les jeux d'arcade les plus mythiques.

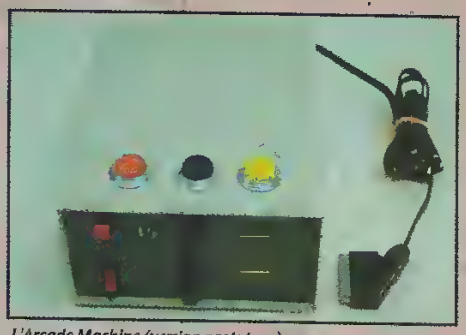
Dossier réalisé par Crevette, Wonder Fra et Chris.
Nous remercions la société WDK pour son aide précieuse.

C'est sûr, pour tout fan de jeux vidéo, les jeux d'arcade restent le nec plus ultra. De plus, qui n'a pas rêvé d'avoir une de ces superbes machines chez soi ? C'est le sujet de notre dossier. Nous vous avons préparé une sélection de jeux qui ont marqué leur époque et nous vous présentons une nouvelle machine qui vous permettra de jouer chez vous à tous ces jeux fabuleux. Désormais l'arcade à domicile est une réalité, à condition d'avoir les moyens.

LES MYTHES AUX LOGIS

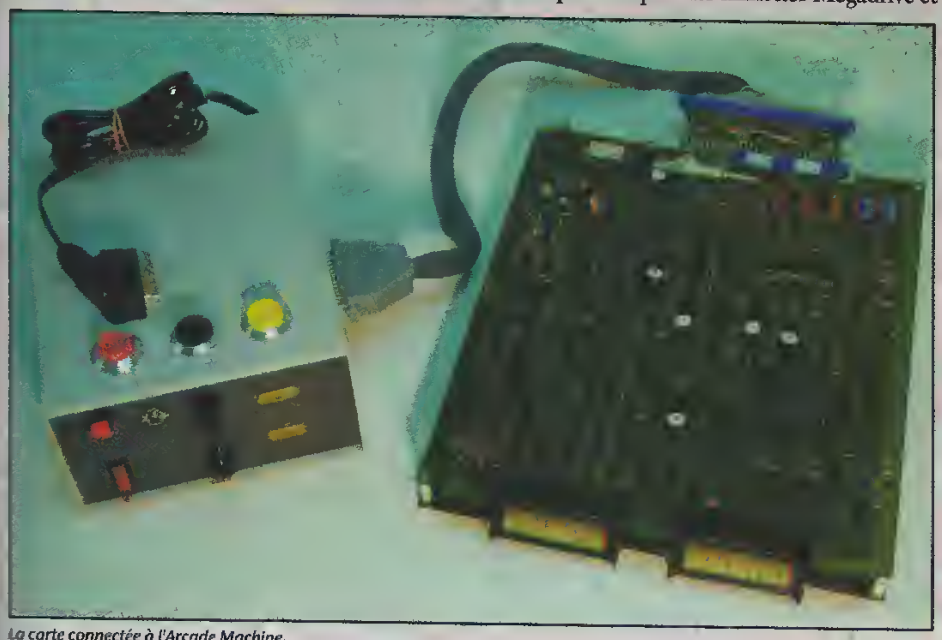
Tout d'abord, pourquoi vous parler des anciens jeux, alors que ce sont les dernières nouveautés qui impressionnent le plus ? Eh bien, c'est parce qu'ils sont justement mythiques. Ces jeux ont résisté à l'érosion du temps et on ne peut s'empêcher de verser une larme de nostalgie en les revoyant au détour d'une salle de jeu ou d'un café. De plus, ces jeux ont été des précurseurs et, sans eux, vous ne pourriez peut-être pas vous éclater autant sur vos consoles. Ensuite, justement, ces jeux ont été très souvent adaptés que ce soit sur micro ou sur console et ont très souvent été des hits dans les foyers. Dans le dossier, vous allez retrouver une sélection des meilleurs jeux d'arcade de tous les temps, et je peux vous dire que les choix ont été durs. Car c'est vrai que les Space Invaders, Pac Man, Pitfall II, Wonder Boy, Choplifter ou Tetris n'auraient pas dépareillé dans ce dossier.

Une carte logique n'a pas la taille d'une cartouche console


L'Arcade Machine (version prototype).

L'ARCADE MACHINE : 100 % FRANCAISE

Il y a quelques mois, WDK (le distributeur n° 1 des jeux d'arcade en France) crée un département carte logique et surtout une machine qui permettrait au particulier d'avoir accès à toute la gamme de jeux d'arcade, le tout pour 1 890 F. Dessus, trois boutons crédit, un bouton service, l'interrupteur, un bouton volume et un de réglage de luminosité, deux ports manette, un port Jamma et un port Péritel. Le bouton service sert à obtenir (pour certains jeux) le menu d'options à l'écran. Le port Jamma permet de connecter la machine à la carte d'arcade. Le port manette ne permet, pour l'instant, que la connection avec les manettes Neo Geo. Mais la société prévoit de commercialiser des adaptateurs pour les manettes Megadrive et Super Nintendo. De plus, la machine est prévue pour fonctionner sur toutes les télés françaises possédant une prise Péritel. Plus fort encore, ils ont même atténué la luminosité des spots du tube cathodique pour que l'image ne se fixe pas à l'écran. En ce qui concerne les jeux, la société propose une gamme de plus de 800 jeux plus ou moins anciens dont les prix varient de 500 à 1 500 F. Pour les gros jeux, il faudra d'abord attendre la commercialisation d'accessoires comme les volants ou les phasers qui, bien sûr, sont prévus. ■


La carte connectée à l'Arcade Machine.

PETIT HISTORIQUE DE L'ARCADE

Il faut d'abord savoir que les salles de jeux existaient avant l'arrivée des jeux vidéo. On pouvait y trouver tout un tas de jeux basés sur l'automatisme et les cellules photo-électriques. C'est alors qu'en 1972, un génie américain du nom de Nolan Bushnell crée Pong, un jeu de tennis peut-être très simplifié (trois traits pour les raquettes et le filet et un carré pour la balle), mais qu'importe, le jeu vidéo était né. Ensuite, nous n'avons eu droit qu'à des casse-briques (Break Out) ou des squashs avant de voir arriver, en 1978, l'innovation. C'était le fameux Space Invaders, premier shoot'em up de l'histoire. Ensuite, tout allait très vite, chaque année ou presque marquait un nouveau pas. 1979 : premier jeu en couleur (Galaxian). 1980 : premier jeu de conduite, et arrivée du scrolling (Monaco GP). 1981 : arrivée de Mario et des jeux de plate-forme (Donkey Kong). 1982 : le scroll différentiel débarque (Moon Patrol). 1983 : jeux CD (Dragon's Lair), jeux de combat (Karateka), de conduite en 3D (Pole Position), de sport (Hyper Olympic) et de réflexion (Lode Runner). À partir de là les innovations arrivent au compte-gouttes. On peut citer Pitfall II (plate-forme avec scroll) en 1984, Nemesis (Gradius) apporte en 1986 la mutomagination d'un vaisseau dans le shoot'em up. En 1988, Double Dragon apporte la bastonnade en 3D, et la dernière innovation est revenue avec Tetris dans le domaine de l'arcade réflexion. Depuis, c'est quasi le désert, les jeux réutilisent et améliorent les systèmes inventés précédemment pour nous offrir quand même les merveilles que sont les Street Fighter II ou autres le Type Leo.

R-TYPE, R-TYPE II ET R-TYPE LEO

La référence du shoot'em up !

Entre les Capcom, Sega, Namco et autres Konami, on trouve un petit éditeur (à l'échelle japonnaise s'entend !) du nom d'Irem. Cette société, peu connue du grand public, est pourtant à l'origine d'une trilogie extraordinaire qui fait autant figure de référence dans le domaine du shoot'em up que Street Fighter II dans celui du beat'em up ! Cette trilogie n'est autre que celle des R-Type, ce qui se fait de plus efficace dans le domaine du jeu de tir sur arcade.

Des décors sublimes, comme seule une borne d'arcade peut vous en offrir

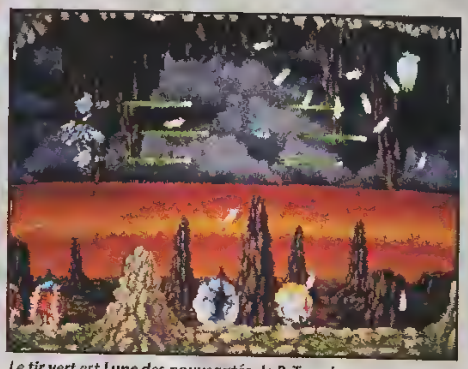
R-TYPE I ET II

Si le premier R-Type est devenu un mythe, c'est grâce aux innombrables innovations qu'il a apportées dans ce domaine. Tout d'abord au niveau du système d'arme. Pour la première fois, il était possible de récupérer une sorte de module, que l'on peut coller à loisir sur l'avant ou sur l'arrière de son vaisseau (le fameux R9). Jouant le rôle de bouclier, il était aussi possible de le lancer contre les ennemis, pour les faire exploser sans trop les approcher ! Mais ce n'est pas tout, car, en ramassant des options, il était possible de récupérer plusieurs types d'armes différentes. Et si l'on ajoute à tout cela des boss de fin de niveau monstrueux et des décors sublimes (sans oublier la jouabilité qui était particulièrement soignée), on comprend pourquoi R-Type constitue le symbole d'une génération... À sa sortie, il enfonçait tout le monde. Puis, quelques années plus tard, vint R-Type II, qui reprenait le même système d'arme, mais dans des décors encore plus fous et plus beaux.

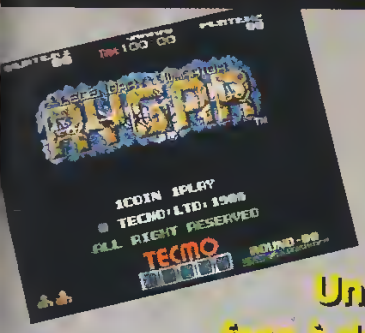
R-TYPE LEO

La grande nouveauté de la famille R-Type, c'est l'arrivée, le mois dernier, du p'tit nouveau : R-Type Leo ! Changement radical, puisque le système d'arme n'est plus le même. Il s'agit désormais de deux mini-modules qui gravitent au-dessus et en dessous de votre vaisseau, et que vous pouvez envoyer sur commande vers votre plus proche (ou plus gros) ennemi. De plus, les lasers ne sont plus les mêmes, et on peut les choisir puisque les capsules d'option changent de couleur tant qu'on ne les a pas utilisées. Et s'il est vraiment fabuleux au nivau des décors, on regrettera juste durée beaucoup trop courte (deux niveaux de moins que les précédents, et moins de vingt minutes pour le finir). En tout cas, il apporte la preuve que l'aventure des R-Type n'est pas terminée et qu'ils sont encore capables d'évoluer... Ça tombe bien, parce que nous, on ne s'en lasse pas ! ■

Mégablast d'un boss de fin radical !



Le tir vert est l'une des nouveautés de R-Type Leo.



RYGAR

Un homme implacable, seul avec son bouclier, face à des hordes d'ennemis déterminés... Tel est Rygar !

C'était en 1986, un attroupement suspect autour d'une borne m'avait mis la puce à l'oreille. « Tiens, il doit y avoir une nouveauté ! », m'étais-je dit. Ce fut alors ma première rencontre avec le Rygar de Tecmo.

C'EST LOIN D'ÊTRE RINGARD

Attention : grand jeu ! Mais, au fait, pourquoi tant de superlatifs pour ce jeu ? C'est simple : une jouabilité extraordinaire, une durée de jeu que bien des hits actuels jalouseraient (27 niveaux) et une action qui vous tient en haleine jusqu'à la fin. Votre personnage est équipé d'un bouclier qu'il lance sur ses adversaires et récupère automatiquement. Tous les quatre niveaux, vous rencontrez une espèce de Goldorak qui peut faire figure de monstre de fin de niveau.

UNE SIMPLE HISTOIRE DE BONUS

Où le jeu surprend le plus (il faut dire que dans le genre bourrin, c'est pas mal), c'est par les astuces que l'on découvre. De plus, elles ne sont dévoilées que si on maîtrise bien le jeu et cela apporte un peu de finesse à l'ensemble. Elles consistent en bonus de points que l'on obtient en effectuant certaines actions. Ainsi, si vous éliminez une colonne d'hommes-léopards en partant du bas vers le haut, vous serez crédités d'un bonus de 10 000 points. De même que si vous tuez les Goldoraks en leur sautant dessus (il faut avoir l'option tête de tigre pour réussir), vous gagnerez alors un bonus de 50 000 points. Le top du top est évidemment le bonus de 1 000 000 qui est dissimulé très exactement au milieu du jeu. Bonne chasse !

Vous pouvez passer certains stages en rebondissant sur les gorgouilles.

Le bonus rank augmente avec le nombre de monstres tués.

J'AIMERAIS UN N°2 M'SIEUR TECMO !

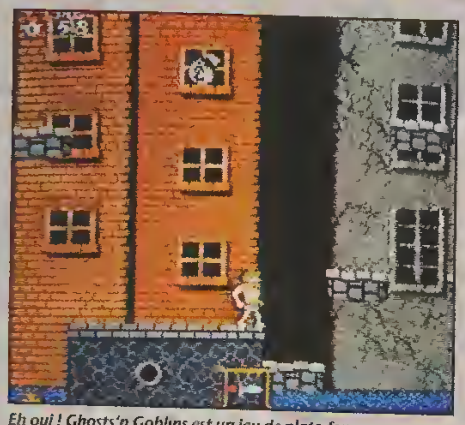
Voilà, les qualités qui permettent à Rygar d'avoir sa place au Panthéon des jeux. Et si quelqu'un connaît des astuces sur ce jeu, qu'il m'appelle. ■

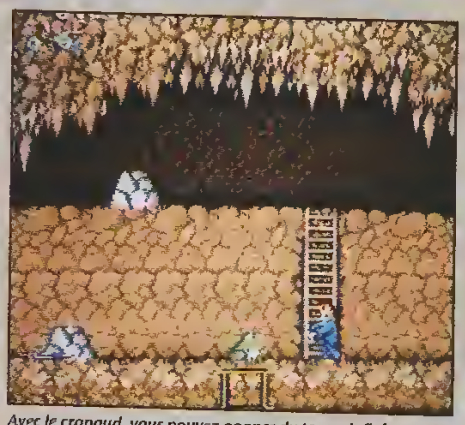
Ce beau monstre symbolise la fin du time

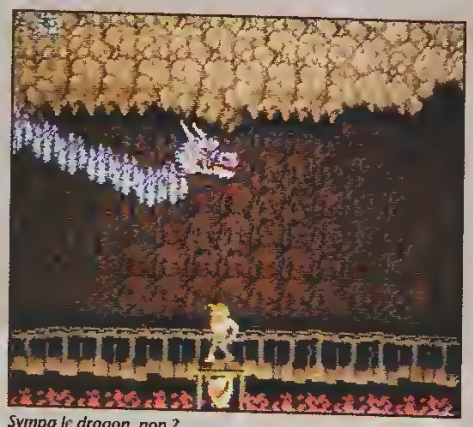
Si vous amassez les cinq options du jeu vous gagnez un joli bonus.

GHOSTS'N GOBLINS

S'il existe un jeu qui mérite sa place dans ce dossier, surtout en tant que jeu mythique, c'est bien le premier épisode des quêtes d'Arthur, « le Chevalier au Calcif ».


Eh oui ! Ghosts'n Goblins est un jeu de plate-forme.


Avec le crapaud, vous pouvez gagner du temps infini.


Sympa le dragon, non ?

Arthur est l'un des héros les plus malchanceux des jeux vidéo. Régulièrement, son adulée princesse ne trouve rien d'autre à faire pour se rendre intéressante que de se faire enlever.

S.O.S. PRINCESSE EN DÉTRESSE

En effet, depuis 1985, date du premier volet, c'est la troisième fois que Capcom nous fait le plaisir d'aider le noble chevalier dans son périple. Pour parler de celui qui nous intéresse, il faut savoir qu'en ces temps reculés, les jeux de plate-forme n'étaient pas légion. Il n'y avait quasiment que Donkey Kong et Pitfall II à se mettre sous la dent. Ces derniers ne disposent pas de scrolling, il n'est peut-être pas impossible que le hit de Capcom soit l'un des premiers jeux à utiliser un scroll. Mais là n'était pas son seul atout. Sur six niveaux, il nous fallait conduire Arthur jusqu'au plus profond de l'enfer pour d'affronter Lucifer. Un scénario pompé et repompé depuis. L'humour est y omniprésent : quand il est touché, Arthur se retrouve en caleçon et le sorcier qui vit dans les tombes le transforme en crapaud. Bien sûr, Arthur se manie très bien et l'action est suffisamment soutenue pour que même les meilleurs mettent du temps à le finir. D'autant plus qu'il faut faire deux tours pour voir la fin du jeu (eh oui, déjà !). Enfin, je dois dire que même à l'heure actuelle, et malgré des graphismes qui commencent à dater, Ghosts'n Goblins m'a encore procuré un plaisir de jouer que j'ai, depuis quelque temps, beaucoup de mal à trouver dans les salles. ■

Au secours ! Y'a Glos Bill qui veut m'filer un coup d'boule !

Lucifer, lui-meme...

GOLDEN AXE II

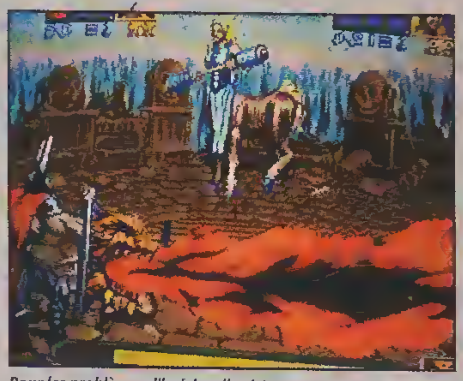
Dans la lignée des grands beat them up médiévaux fantastiques, voici un des meilleurs du genre. On n'en croit pas ses yeux...

Célèbre jeu de Sega, Golden Axe premier du nom avait connu un belle réussite en salle (avant de débarquer sur Megadrive et sur Master System avec des versions excellentes). Un tel jeu ne pouvait rester sans suite. C'est ainsi que nous est arrivé ce beat them up ahurissant de folie. Gros plan, sans transition.

POUR COGNER, ÇA COGNE

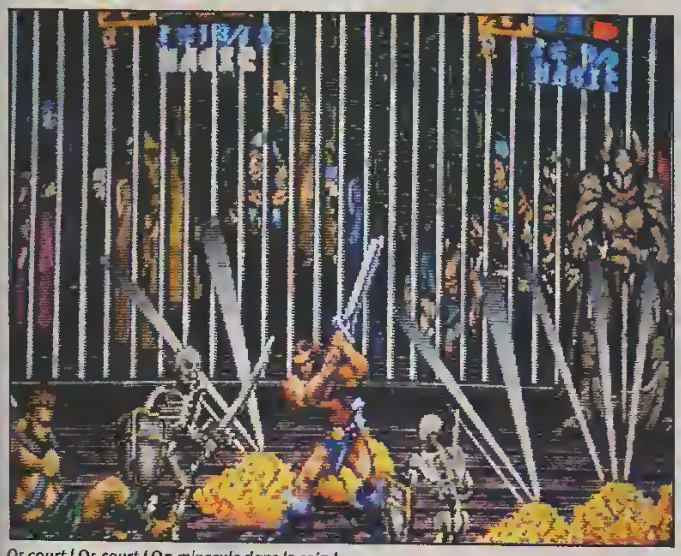
Dans la pratique, le jeu surprend par sa démarche évolutive. D'abord, vous restez baba devant la beauté des dessins de la présentation. Ce sont de véritables tableaux aux couleurs chaudes et soutenues. C'est vraiment très impressionnant. Ensuite, vous choisissez votre personnage parmi

les quatre disponibles : un guerrier, un gros balèze, un Hobbit ou un centaure. Et, c'est parti. Mamma mia, la taille des sprites ! Avec ça, pas de problème, on voit bien ce qui se passe. Ensuite, on cogne et pas n'importe comment. Chaque personnage dispose d'une large panoplie de coups que l'on utilise allégrement afin de terrasser ses adversaires. Les scènes qui s'ensuivent sont poignantes : des guerriers sauvagement touchés titubent, d'autres restent sur place en essayant de reprendre leurs esprits... Les comportements sont hyper bien rendus. C'est vraiment le pied total. En plus, des cris de douleur digitalisés viennent ponctuer le spectacle de chacune des morts adverses. Les sons rendent le tableau plus savoureux pour nos petits cœurs sadiques et assoiffés de sang. De même, les effets spéciaux de zoom dans certaines phases de jeu et les incroyables pouvoirs magiques dont on dispose font que, non seulement on se défoule, mais on en prend également plein les mirettes. Bref, c'est aussi un plaisir pour la vue. Ah ! quand on est un esthète... ■



Pour les problèmes d'haleine, il existe de très bons dentifrices !

Regardez pendant dix secondes et dites combien il y a de sprites à l'écran !



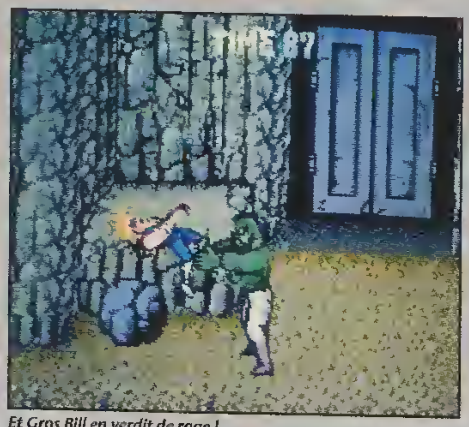
Os court ! Os court ! On m'occule dans le coin !

Les membres de la statue forteresse de Death Adder n'adhèrent plus.

DOUBLE DRAGON

Ça castagne sec ! Les frangins Lee sont devenus rapidement les champions toutes catégories de la baston. Et ça fait énormément plaisir de les retrouver après tant d'années d'absence.

Jimmy Lee défie les lois de la pesanteur !



Et Gros Bill en verdit de rage !

Avant, il y avait les jeux de baston basés sur les combats (genre Karateka) ou ceux avec scrolling. Tous ces jeux avaient un défaut : il n'était pas possible de faire des parties à deux. Alors, Technos inventa Double Dragon pour notre plus grand plaisir, et tous les jeux de baston ne furent plus jamais comme avant. Ils lui doivent beaucoup.

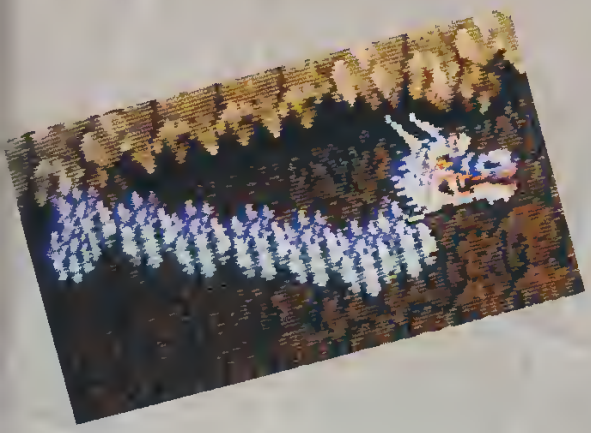
ALORS, COMME ÇA, T'VEUX T'BATTRE, TOI ?

La petite amie des deux frangins s'est fait enlever. Et y'a rien de tel pour énerver nos deux potes. Alors les voilà partis sur les traces de la belle en se frayant un chemin à grands renforts de gnons et de coups de pied. Le tout sur trois longs niveaux pleins d'embûches et d'ennemis. Pour se défendre, ils ont accès à une panoplie de coups : poings et pieds sont les éléments de base. Ensuite, il y a les méthodes plus complexes comme le coup de boule ou le coup de coude, voire encore celle où vous attrapez un personnage par les cheveux pour lui cogner la troche avec vos genoux avant de le faire valdinguer par-dessus votre tête. À l'époque, c'était la toute première fois que l'on pouvait disposer d'une panoplie de coups aussi complète et étendue dans un seul jeu.

À DEUX C'EST BEAUCOUP MIEUX

Déjà le jeu seul était sympa. On pouvait peut-être lui reprocher d'être un peu court mais bon. Là où il a pris toute son ampleur, c'est dans le jeu à deux. C'est simple, c'est ce qui a servi de modèle depuis à tous les jeux du genre. Bien sûr, vous pouviez vous entraider (genre « Occupe l'autre pendant que je me fritte le boss »). Mais là où c'était délirant, c'était dans le fait que les deux frangins pouvaient se cogner entre eux. Alors soit on la

Une position peu orthodoxe pour un time qui ne l'est pas moins.



jouait cool, l'un prenant les ennemis du haut de l'écran et l'autre ceux du bas, soit on la jouait coup de crasse. Par exemple, en attaquant son compère par derrière lorsqu'il se bat contre un ennemi. Et je vous raconte pas les prises de bec pour la récupération d'une arme. De plus, à la fin du jeu, seul le gagnant aura droit au baiser de la belle, vous imaginez l'ambiance chez les joueurs.

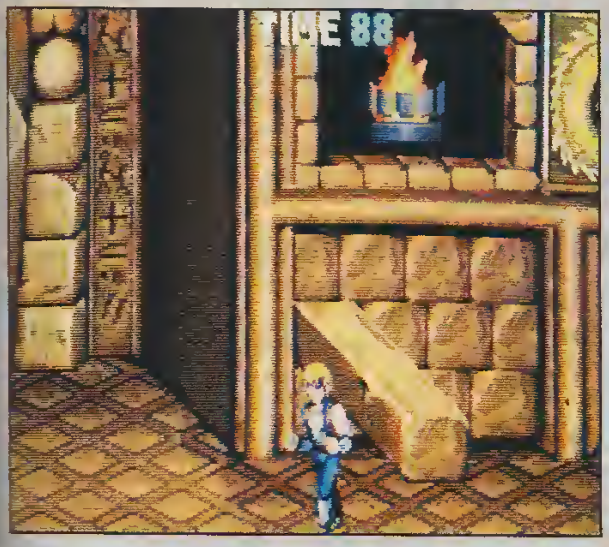
TROIS NIVEAUX POUR UN BAISER

Tout commence dans la ville où vos ennemis (y a que des humains) vous attendent de pied ferme. Certains d'entre eux possèdent des armes (batte, couteaux, rochers, fouet) qu'ils perdent au premier coup qu'ils reçoivent. Libre à vous alors de récupérer l'objet à votre propre compte et vous en servir contre vos adversaires. Ensuite, vous devez traverser le bois où un passage plateforme (petit, le passage) vous attend. Pour finalement arriver au repaire du chef des ravisseurs. Repaire caché dans une falaise où vous devrez faire plus preuve d'adresse que de force pour vous en sortir sans dégâts. Des pierres sortant du mur et des statues armées de lances seront d'abord vos obstacles. Ensuite, vous aurez affaire aux sbires du Méchant en chef, avant de l'affronter.

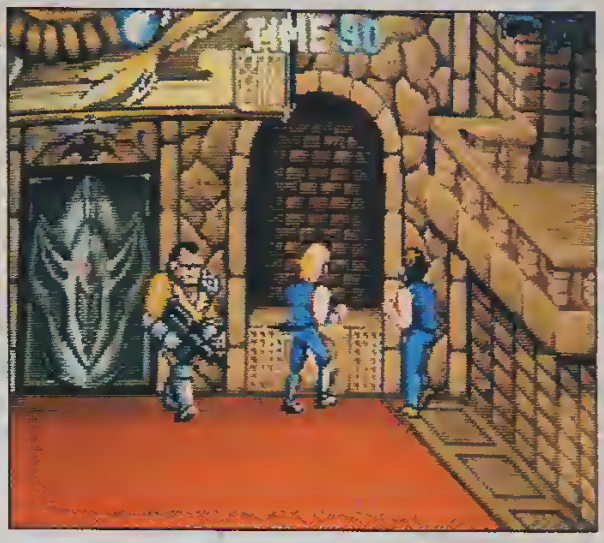
LE MOT DE LA FIN

Au final, je dois dire que ce jeu culte a passablement vieilli. Surtout dans les graphismes et la vitesse d'ensemble du jeu. Mais le jeu à deux aidant, on se retrouve encore à faire des parties endiablées pour foutre la taule à son meilleur pote. Si le premier numéro de la série vous laisse un peu froid, il existe deux épisodes de plus qui, eux, peuvent encore conquérir votre cœur. Quoi qu'il en soit, Double Dragon a été, est et restera encore, pour un bon bout de temps, un mythe. ■

Gros Bill alias le Passe-murailles



Petit passage technique.



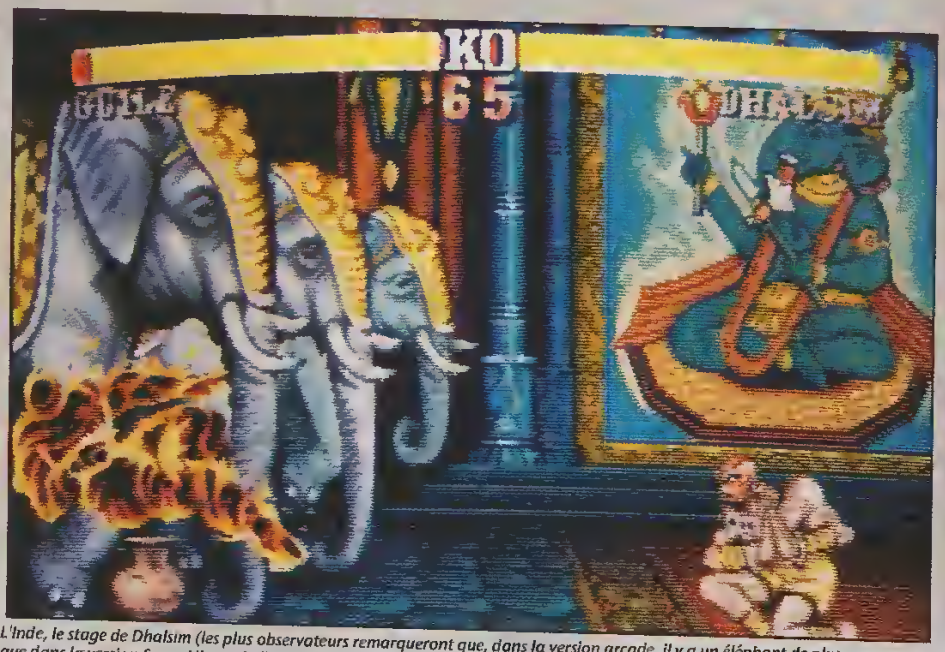
Y-a-t-il un moyen de prendre la mitraillette ?

STREET FIGHTER II, II',

Bien au-delà du simple mythe, Street Fighter II est

S'il est une borne d'arcade qui restera à jamais gravée dans les mémoires de tous les joueurs d'arcade, c'est bien celle-là ! Jamais auparavant un tel jeu n'avait autant marqué les esprits, au point de rayonner hors des salles d'arcade pour s'imposer dans les foyers grâce à la sublime et fidèle version sur Super Nintendo.

À l'origine de ce phénomène, un éditeur, Capcom, considéré par les spécialistes comme le meilleur du marché (il faut dire qu'on lui doit des merveilles comme Ghosts'n Goblins, Pang, Willow, Knight of the Rings, Carrier Air Wing, ou Final Fight). Mais Street Fighter II restera pour beaucoup d'entre nous, et sans doute pour longtemps, sa plus grande réussite.

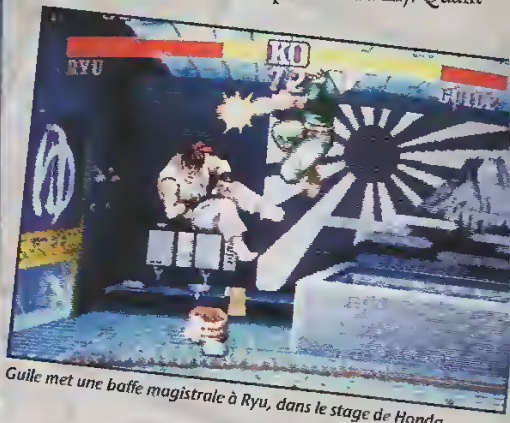


L'Inde, le stage de Dhalsim (les plus observateurs remarqueront que, dans la version arcade, il y a un éléphant de plus que dans la version Super Nintendo !)

STREET FIGHTER : UNE BIEN BELLE FAMILLE !

Tout a commencé par Street Fighter, premier du nom. Jeu de baston sans grande prétention, il n'aura qu'un succès très limité et passera totalement inaperçu aux yeux du grand public. Et puis voici que, quelques années plus tard, Capcom lance une véritable bombe à retardement. Pour la préparer, ils ne se sont pas contenté d'ajouter un « II » à « Street Fighter », mais un tas de nouvelles fonctions qui le feront passer du statut de simple jeu de baston à celui de véritable drogue, capable de conquérir un public universel. Le bouche à oreille aidant, Street Fighter II est devenu le phénomène que nous connaissons actuellement. Street Fighter II sera suivi d'une version II' (Champion Edition), qui permet les parties à deux avec les mêmes personnages et de jouer avec les quatre boss de fin. Et ce n'est que très récemment qu'est apparue la version II' Turbo (Hyper Fighting), qui est plus rapide et qui offre de nouveaux coups (comme les boules de feu pour Chun Li). Quant

Les États-Unis, le stage de Guile



Guile met une baffe magistrale à Ryu, dans le stage de Honda.

II' HYPER FIGHTING

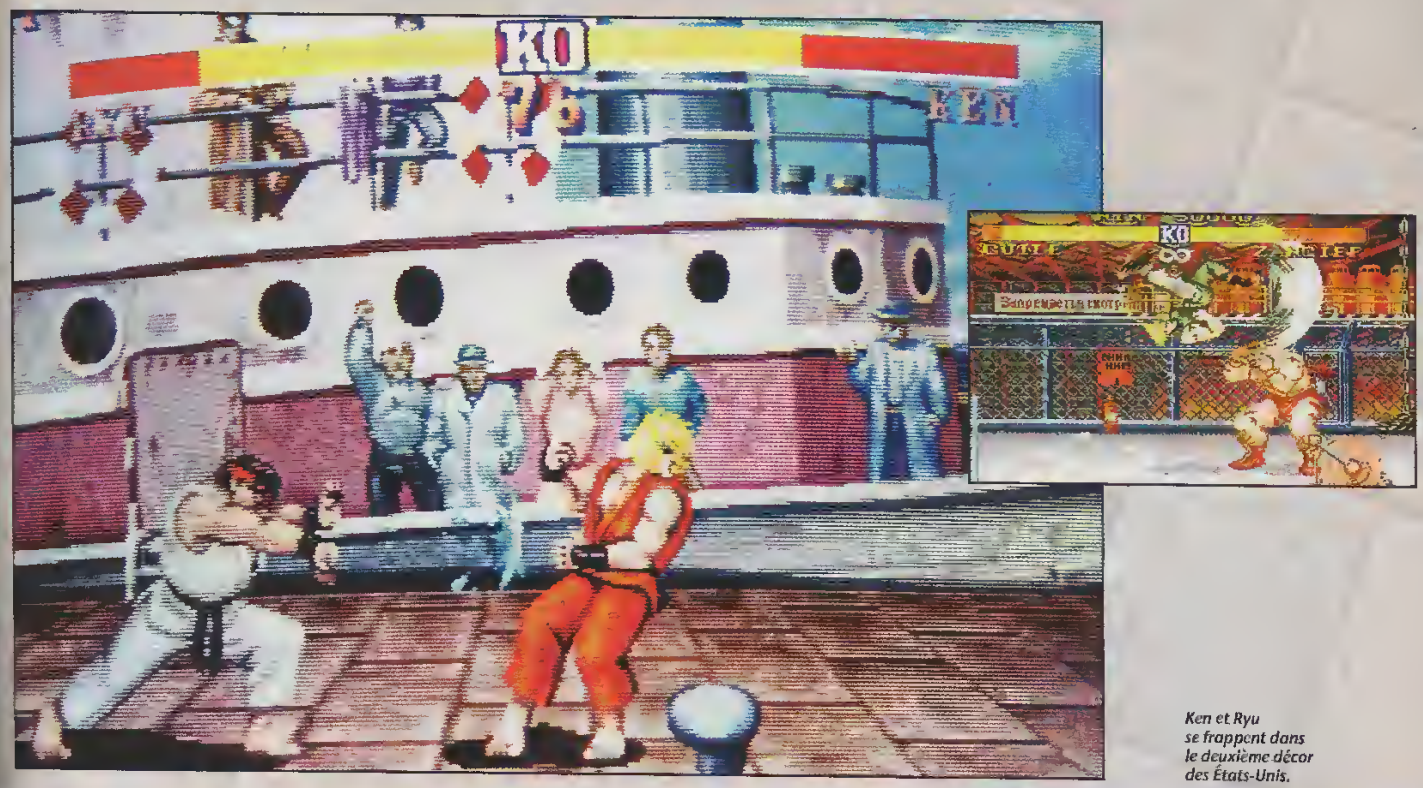
enu LA borne d'arcade la plus célèbre de l'Histoire.

Chun Li exécute sa projection dans son pays natal, la Chine

à Street Fighter III, que tout le monde attend désormais avec impatience, il ne sortira pas avant 1994 (d'après les informations que Capcom nous a fournies récemment).

UNE VÉRITABLE MACHINE À DONNER DES COUPS !

Ce qui rend Street Fighter II si populaire, c'est tout d'abord l'impressionnant nombre de coups qui sont à votre disposition. Entre les normaux et les spéciaux, on peut facilement en dénombrer plus d'une dizaine par personnage ! Et ce qui est aussi fabuleux, c'est que l'on a le choix entre huit personnages, tous très typés et possédant chacuns des coups différents. Résultat : la stratégie fait insidieusement partie des combats, même si le joueur ne s'en aperçoit pas, tout concentré qu'il est à vouloir casser la tête de son adversaire ! Voilà pourquoi Street Fighter II est devenu ce qui se fait de mieux dans le genre. ■



Ken et Ryu se frappent dans le deuxième décor des États-Unis.

SWORDS AND SERPENTS

NES SECONDE PARTIE

Suite et fin de la tortueuse solution de Swords and Serpents. Les neuf derniers niveaux dévoilent enfin leurs secrets.

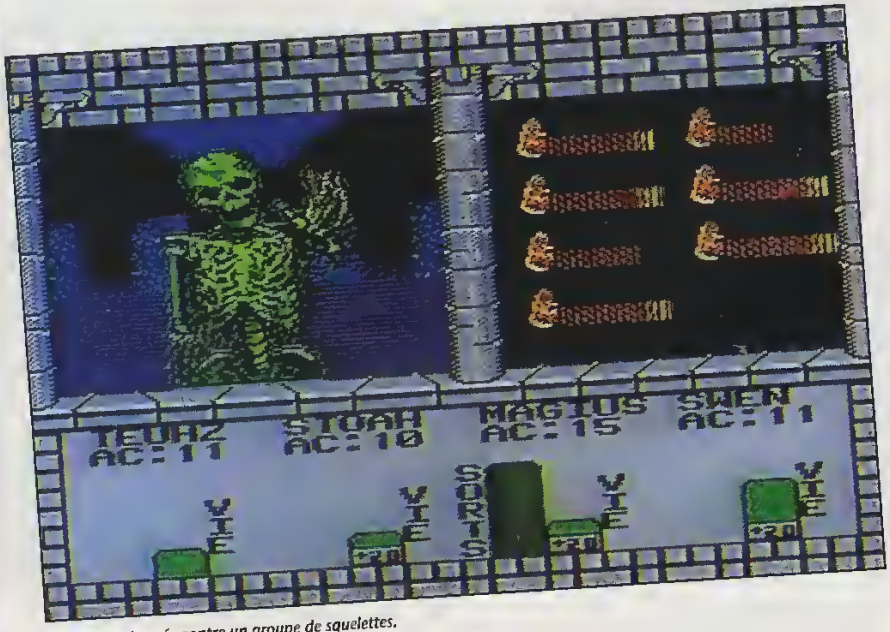
Cette solution s'adresse à tous ceux qui sont bloqués, mais également à tous les amateurs de jeux d'aventure qui découvrent Swords and Serpents. Bien que peu graphique, ce jeu suscite un réel intérêt pour toute sa partie aventure. Le principe consiste à gérer un groupe de quatre aventuriers pour explorer les dix-sept niveaux de la forteresse du roi Serpent. Comme dans la plupart des jeux d'aventure, on retrouvera les traditionnelles phases de combat qui vous feront monter en niveau d'expérience et en richesse. L'or ramassé vous permettra d'acheter un meilleur équipement au fur et à mesure de votre progression. Le mois dernier, nous sommes parvenus au niveau 8. Il reste encore neuf niveaux parsemés d'embûches et d'ennemis en tout genre. Vous trouverez, en plus des plans complets, deux tableaux qui détaillent les principales caractéristiques de votre matériel. Vous pourrez ainsi vous équiper sans passer par une longue phase d'examen des objets qui sont à votre disposition.

LA SOLUTION

Pour des raisons pratiques, les aides de jeu ont été disposées par ordre de niveau. Le chemin n'étant pas linéaire, je vous invite à étudier systématiquement votre itinéraire à l'avance. Tous les pièges sont dévoilés. Alors avant de vous lancer à l'assaut du dragon, réfléchissez bien. Suivre la solution à la lettre réduira considérablement la durée de vie de votre cartouche. Bonne chance.

NIVEAU 9

Le niveau 8 se caractérisait par la présence de nombreux murs invisibles. Le niveau 9 est quant à lui bien plus conventionnel, quoique bien fourni en pièges divers. C'est également le niveau des zooms-tubes par excellence



Une lutte acharnée contre un groupe de squelettes.

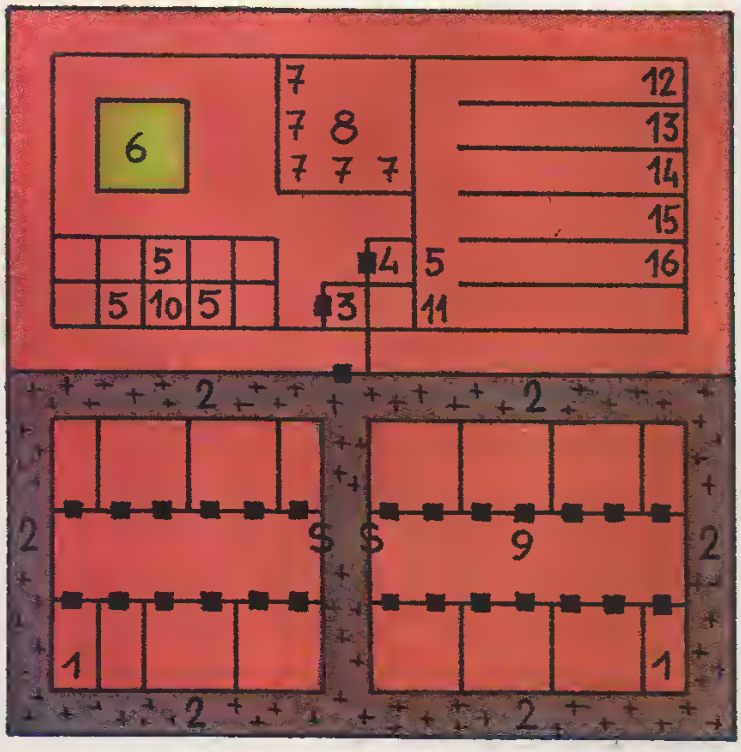
et, si leur utilisation était déconseillée jusqu'ici, vous devez désormais compter sur eux.
1 • Escalier menant au niveau 8.
2 • Tout ce couloir extérieur est une zone dangereuse. Un vent glacial occasionne une perte en points de vie à chaque déplacement. Vous devrez pourtant l'emprunter. Alors faites une petite séance de guérison générale auparavant.
3 • Téléporteur menant au point n° 4.
4 • Point d'arrivée du téléporteur n° 3.
5 • Les fontaines magiques permettent aux magiciens de régénérer leur potentiel de points de magie initial.
6 • L'intérieur de cette salle est rempli d'un gaz empoisonné occasionnant une perte de points de vie à chaque déplacement.
7 • Téléporteur conduisant au point n° 8.
8 • Point d'arrivée du téléporteur n° 7. Un vieillard augmentera votre compteur d'expérience de 1 000 points avant de vous téléporter au point n° 9. Si vous repasser une seconde fois, il vous conseillera de ne plus revenir. Enfin, si vous insistez, il reprendra ses 1 000 points d'expérience.
9 • Point d'arrivée de la téléportation du point n° 8.

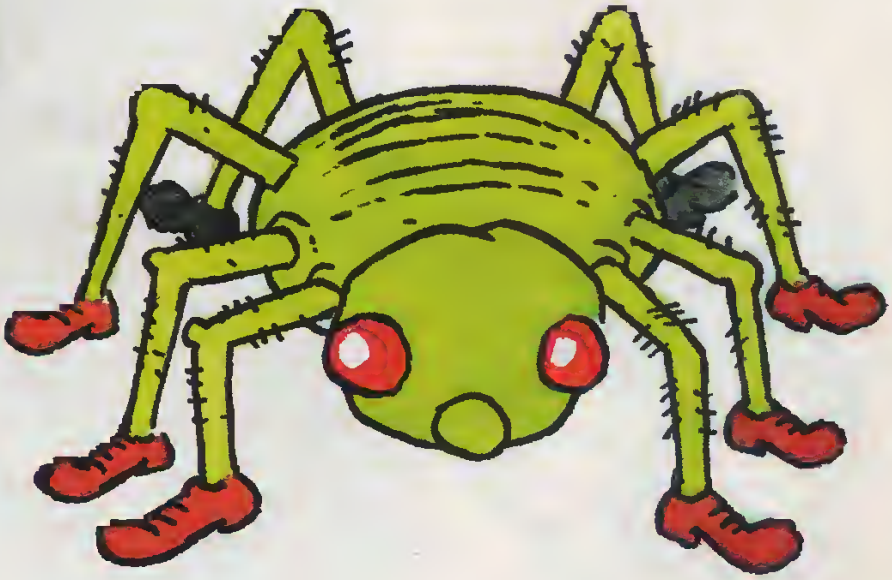
10 • Téléporteur conduisant au point d'arrivée n° 11.
11 • Point d'arrivée du téléporteur n° 10 et du zoom-tube n° 20 (niveau 10).
12 • Zoom-tube qui mène au niveau 1.
13 • Zoom-tube pour aller au niveau 6.
14 • Zoom-tube qui conduit au niveau 8.
15 • Zoom-tube menant au point n° 17 (niveau 10) et au point n° 39 (niveau 13).
16 • Zoom-tube conduisant au point n° 4 (niveau 9).

NIVEAU 10

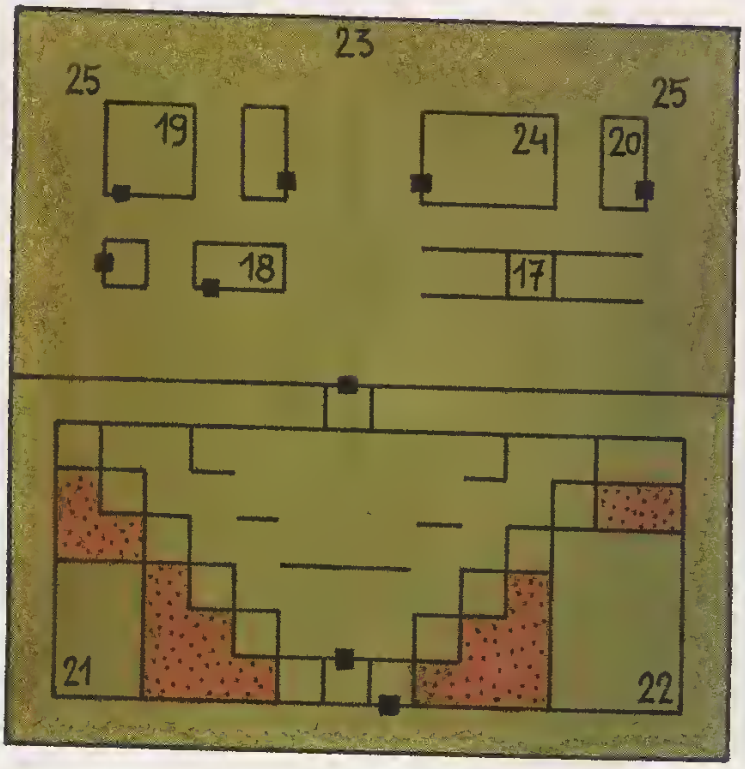
Voici enfin le niveau qui sera votre nouveau camp de base. Vous y trouverez un temple et un arsenal. C'est aussi le moment d'investir dans un nouvel armement. Aidez-vous pour cela des tableaux d'équipement que nous avons réalisés. Si vous équipez vos personnages d'épées + 3, inutile de prendre l'épée et le bouclier de feu qui sont beaucoup moins puissants.
17 • Point d'arrivée des zooms-tubes n°s 15 (niveau 9), 40 (niveau 13), 46 (niveau 13 bis) et 71 (niveau 15).

NIVEAU 9





NIVEAU 10

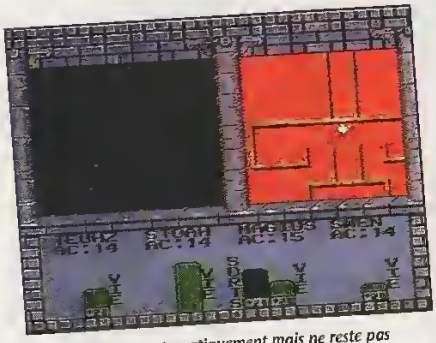


18 • Temple.
19 • Arsenal.
20 • Zoom-tube conduisant au point n° 11 (niveau 9).
21 • Épée de feu.
22 • Bouclier de feu.
23 • Point d'arrivée du zoom-tube n° 29 (niveau 11).

24 • Dans cette salle vit un vieil ermite. Vous devez lui rapporter les sept pièces de rubis (le collier, le bouclier, la bague, le casque, le cor, l'épée et le gri-gri de rubis) avant d'être téléporté au point n° 47 (niveau 14).
25 • Escalier qui monte au niveau 11.

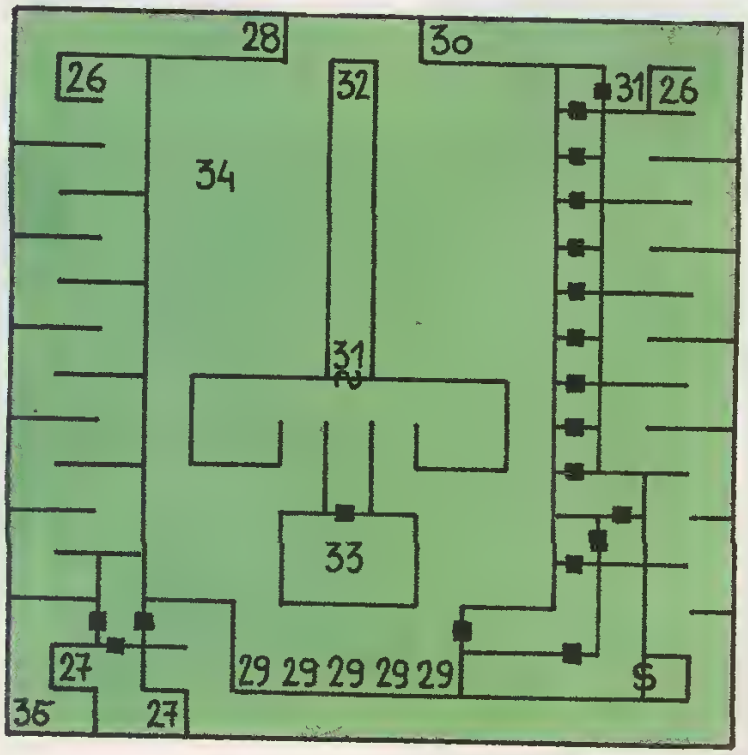
NIVEAU 11

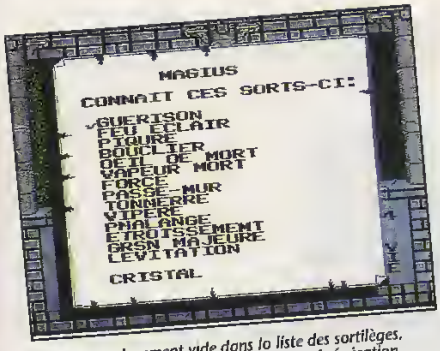
Ce onzième étage est également nommé le niveau de l'épée. C'est ici que se trouve l'une des reliques de rubis indispensables pour la fin du jeu. Il s'agit de l'épée de rubis qui est l'arme la plus puissante dans Swords and Serpents.



La carte se trace automatiquement mais ne reste pas en mémoire !

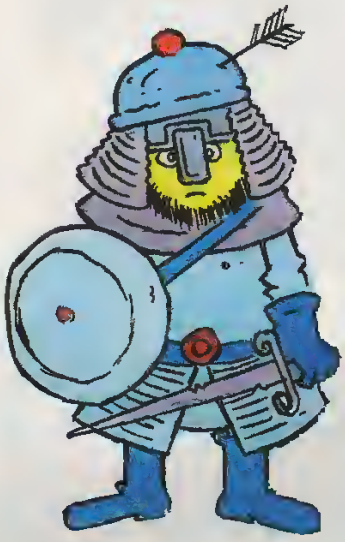
NIVEAU 11



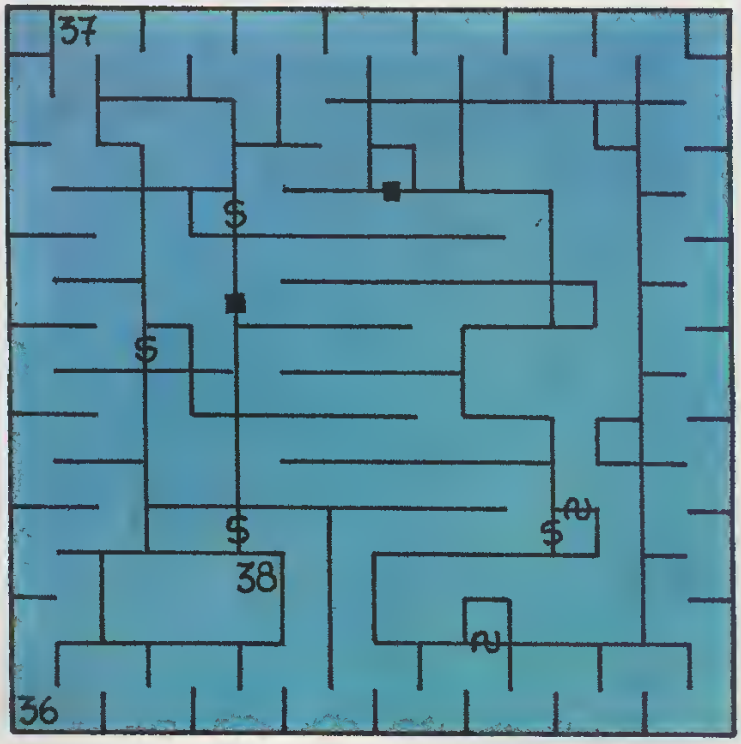


Il y a un emplacement vide dans la liste des sortilèges. En effet, impossible de trouver le sort de régénération.

26 • Escalier qui monte au niveau 10.
27 • Téléporteur menant au point n° 28.
28 • Point d'arrivée des téléporteurs n°s 27 et 30.



NIVEAU 12



29 • Zoom-tube conduisant au point n° 23 (niveau 10).
30 • Téléporteur menant au point d'arrivée n° 28.
31 • Fontaine magique.
32 • L'épée de rubis se trouve ici.

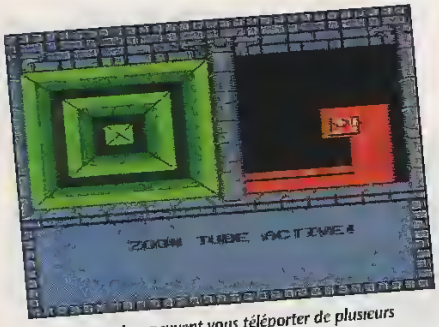
Comme vous l'a dit un ermite rencontré à un niveau inférieur, vous devrez tourner sept fois sur la droite pour la faire apparaître.
33 • Cette salle contient six lots d'un total de 3 000 pièces d'or.
34 • 200 pièces d'or.
35 • Escalier menant au niveau 12.

NIVEAU 12

Ce douzième niveau est une succession de couloirs parsemés de chicanes. Le déplacement est donc peu aisé. Vous trouverez ici le cristal noir, la clé d'accès au niveau 13 bis. Lorsque vous l'aurez, empruntez les zooms-tubes afin de regagner au plus vite le niveau 13. Un ermite vous téléportera alors directement au niveau 13 bis.
36 • Escalier menant au niveau 11.
37 • Sort : vipère.
38 • Cristal noir.

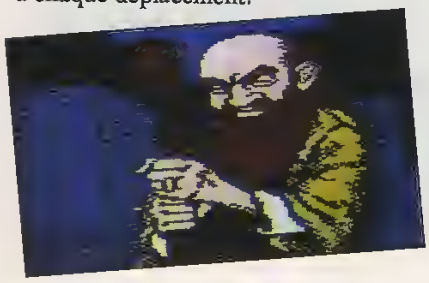
NIVEAU 13

Ce treizième étage est un niveau charnière sans intérêt, si ce n'est de faire le plein d'or.

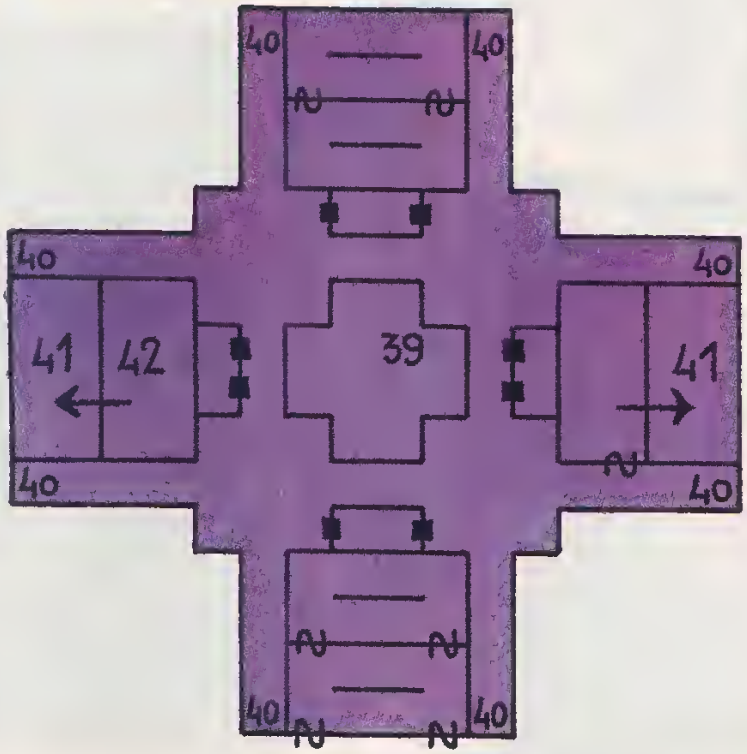


Les zooms-tubes peuvent vous téléporter de plusieurs niveaux d'un coup.

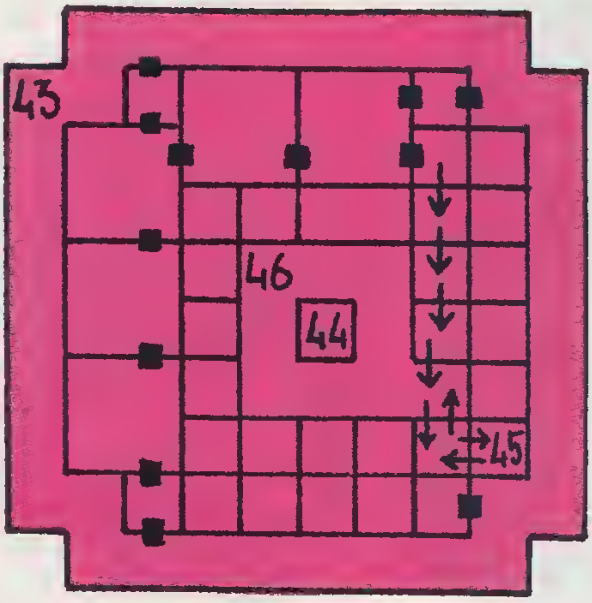
39 • Point d'arrivée des zooms-tubes n°s 15 (niveau 9) et 74 (niveau 15).
40 • Zoom-tube menant au point n° 17 (niveau 10).
41 • Ces deux salles contiennent chacune 1 600 pièces d'or.
42 • Cette pièce est remplie d'un gaz qui vous fera perdre des points de vie à chaque déplacement.

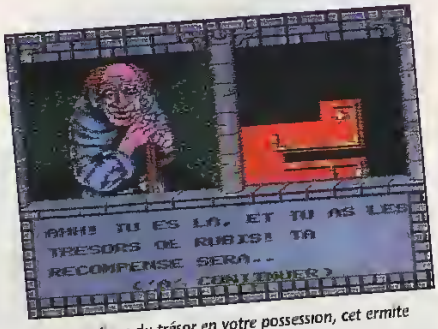


NIVEAU 13



NIVEAU 13 BIS





Les sept pièces du trésor en votre possession, cet ermite vous téléportera au niveau 16.

NIVEAU 13 BIS

Pour accéder à ce niveau secret, vous devez porter le cristal noir à un ermite du premier niveau. Pour vous remercier, il vous téléportera au niveau 13 bis où vous découvrirez la dernière partie du trésor de rubis : le gri-gri. Assurez-vous d'avoir au moins un magicien en état de lancer une longue série de sorts passe-muraille. Les flèches positionnées sur le plan indiquent le plus court chemin pour atteindre le trésor.
43 • Point d'arrivée de la téléportation du niveau 1.
44 • Fontaine magique.

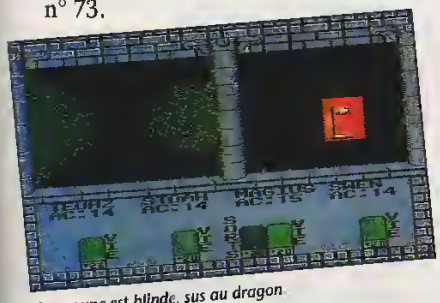
45 • C'est dans ce réduit qu'est dissimulé le gri-gri de rubis.
46 • Zoom-tube menant au point n° 17 (niveau 10).

NIVEAU 14

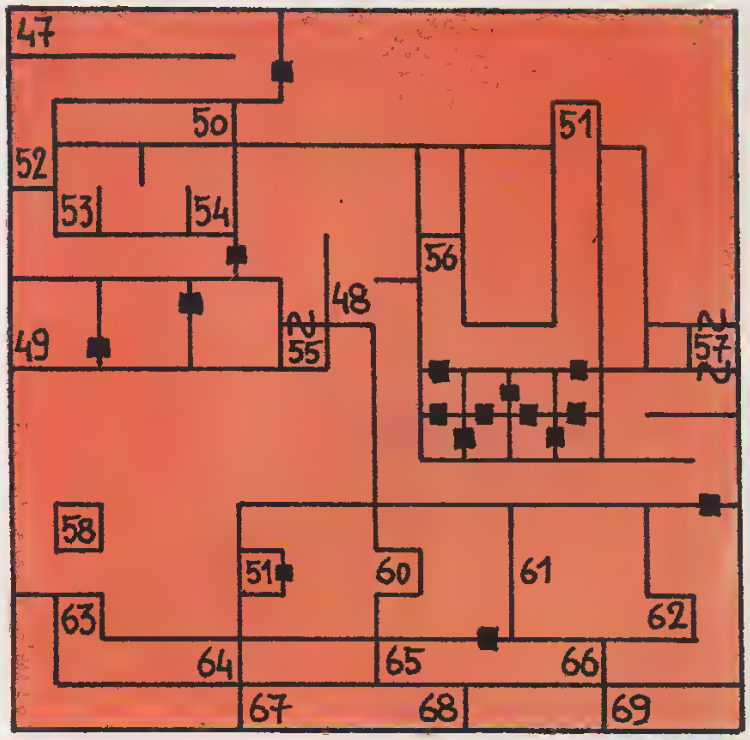
Les niveaux 14 et 15 sont reliés par de nombreux escaliers. La solution de facilité consiste à utiliser le sort passe-muraille lorsque vous partirez à l'assaut du dragon. Pour vous aider à collecter les différents objets de ces deux niveaux, les correspondances sont indiquées.
47 • Arrivée de la téléportation du point n° 24 (niveau 10), une fois que les sept pièces de rubis sont réunies.
48 • Fontaine magique.
49 • Sort phalange.
50 • Escalier menant au point n° 76.
51 • Escalier menant au point n° 77.
52 • Escalier menant au point n° 78.
53 • Escalier menant au point n° 71.
54 • Escalier menant au point n° 79.
55 • Escalier menant au point n° 82.
56 • Escalier menant au point n° 80.
57 • Escalier menant au point n° 81. Attention, l'escalier et sa correspondance sont décalés d'une case entre les deux niveaux.
58 • 200 pièces d'or se trouvent dans l'escalier conduisant au point n° 83.
59 • Escalier menant au point n° 84.
60 • Escalier menant au point n° 85.
61 • Escalier menant au point n° 86.
62 • Escalier menant au point n° 88.
63 • Escalier menant au point n° 87.
64 • Escalier menant au point n° 89.
65 • Escalier menant au point n° 90.
66 • Escalier menant au point n° 91.
67 • Escalier menant au point n° 92.
68 • Escalier menant au point n° 93.
69 • Escalier menant au point n° 94.

NIVEAU 15

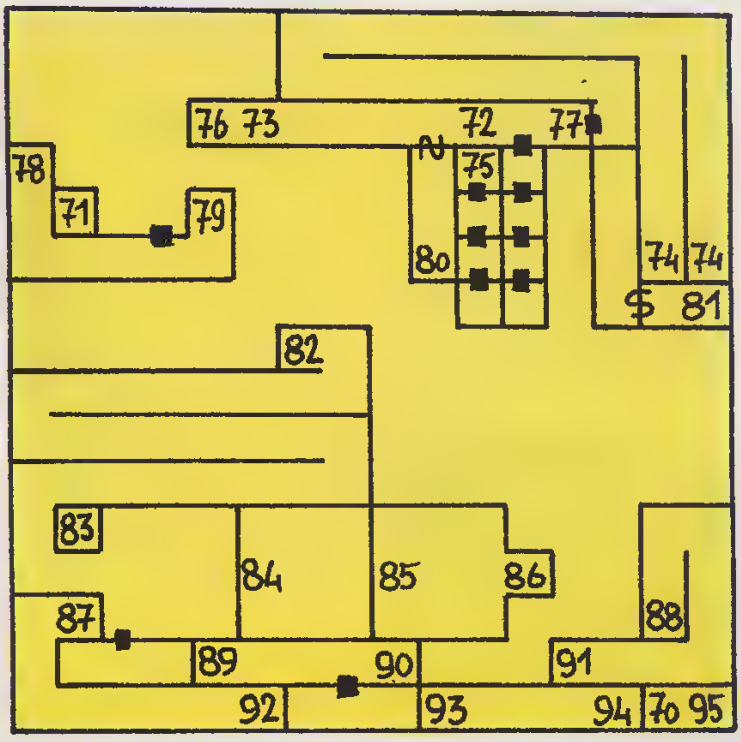
70 • Fontaine magique.
71 • Zoom-tube menant au point n° 17 (niveau 10).
72 • Téléporteur menant au point n° 73.


Le groupe est blindé, sus au dragon.

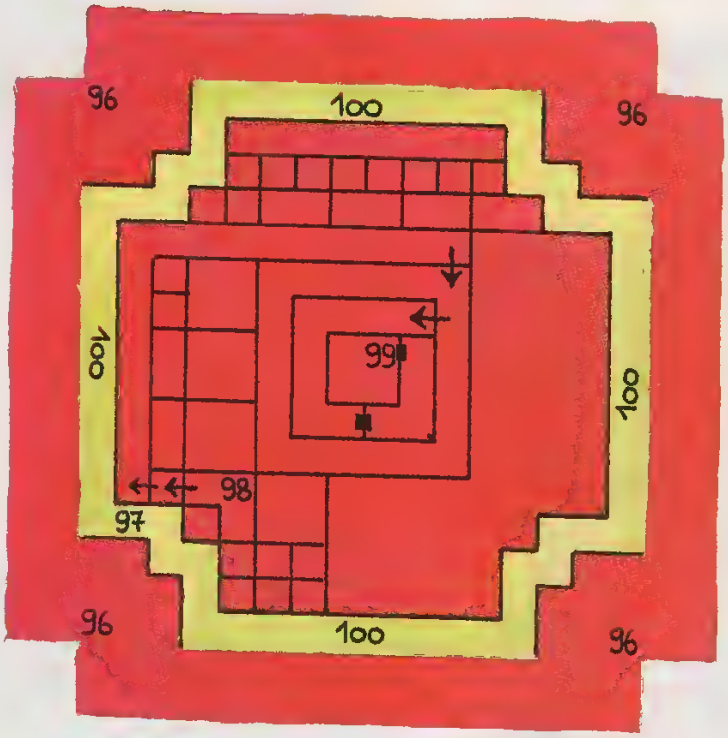
NIVEAU 14



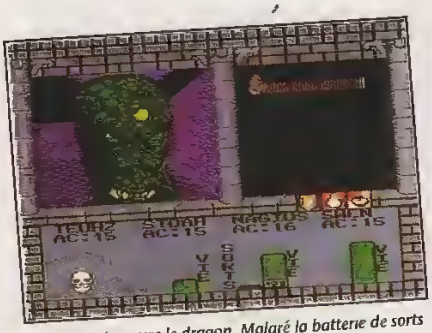
NIVEAU 15



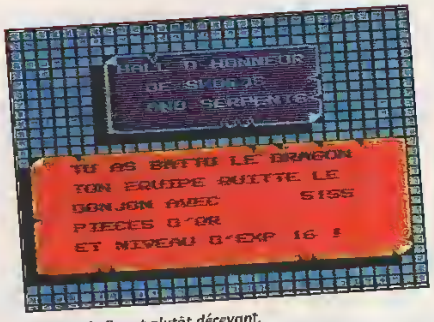
NIVEAU 16



73 • Point d'arrivée du téléporteur n° 72.
74 • Zoom-tube menant au point n° 39 (niveau 13).
75 • Sort : cristal.
76 • Escalier menant au point n° 50.
77 • Escalier menant au point n° 51.
78 • Escalier menant au point n° 52.
79 • Escalier menant au point n° 54.
80 • Escalier menant au point n° 56.
81 • Escalier menant au point n° 57 (celui-ci est légèrement décalé avec la correspondance).
82 • Escalier menant au point n° 55.
83 • Escalier menant au point n° 58.
84 • Escalier menant au point n° 59.
85 • Escalier menant au point n° 60.
86 • Escalier menant au point n° 61.



Confrontation avec le dragon. Malgré la batterie de sorts utilisés, le combat est acharné.



L'écran de fin est plutôt décevant.

87 • Escalier menant au point n° 63.
88 • Escalier menant au point n° 62.
89 • Escalier menant au point n° 64.
90 • Escalier menant au point n° 65.
91 • Escalier menant au point n° 66.
92 • Escalier menant au point n° 67.
93 • Escalier menant au point n° 68.
94 • Escalier menant au point n° 69.
95 • Escalier menant au niveau 16.

NIVEAU 16

Il est maintenant temps de vous aventurer dans ce seizième et dernier niveau. Le dragon se trouve au centre du niveau. Pour parvenir à son antre, vous devrez déjouer plusieurs pièges magiques. Le niveau est géomorphique, c'est-à-dire que chaque côté

du plan correspond au côté opposé. D'autre part, la plupart des murs sont infranchissables, même en utilisant le sort passe-muraille. Les indices pour vous guider vous ont été donnés par les différents ermites rencontrés. Les flèches placées sur le plan indiquent le chemin à suivre.
96 • Escalier menant au niveau 15.
97 • Téléporteur conduisant au point n° 98. Pour l'activer, placez-vous face au nord, tournez d'un cran sur la gauche, faites trois pas en avant et un en arrière.
98 • Point d'arrivée du téléporteur n° 97.
99 • Voilà le dragon qu'il faut affronter. Utilisez les sorts du bouclier, d'acuité (œil de la mort) et, bien entendu, de guérison.
100 • Ce couloir est parsemé de flaques d'acide brûlant cruellement vos aventuriers.

Une fois le dragon vaincu, avec plus ou moins de facilité, la faible richesse graphique du jeu se confirme. Il n'y a aucun générique, ni aucune musique. Vous aurez juste droit à un texte de félicitation. Dommage, après tant de mal, mais la qualité d'un jeu ne se juge pas seulement sur un générique de fin.

Wolfen

LES TABLEAUX

Ces deux tableaux ont pour but de vous aider à équiper vos personnages avec la meilleure configuration possible. Le tableau des protections vous indique les valeurs d'un des éléments lorsqu'il équipe un personnage. Les lettres G, M, V des dernières colonnes sont mises respectivement pour guerrier, magicien et voleur.

LES PROTECTIONS

Protection	Bonus classe d'armure	Classe de personnage
Anneau de mage	4	M
Bouclier	1	G, V
Bouclier de feu	5	G, V
Bouclier miroir	3	G, V
Bouclier de rubis	4	G, V
Cape lueur	6	M
Cape de mage	6	M
Casque	2	G, M, V
Casque d'argent	3	G, M, V
Casque de rubis	4	G, M, V
Chaîne	5	G, V
Armure de cuir	2	G, M, V
Armure magique	7	G, V
Cotte de mailles	4	G, V
Armure de mithril	6	G, V
Écu de mithril	3	G, V

LES ARMES

Arme	Efficacité	Dommage	Bonus classe d'armure	Classe de personnage
Baguette	14	4 X 2	2	M
Bâton	11	4	0	G, M, V
Bâton de mage	17	6 X 2	2	V
Bâton rouge	19	6	2	V
Bâton de sorts	10	10	3	M
Dague	6	8 X 3	0	G, V
Dague fatale	21	12	1	V
Dague de sang	21	16	0	V
Épée	10	4	0	G, V
Épée de feu	14	14	2	G, V
Grande épée	11	8	0	G
Épée longue	15	8	0	G, V
Épée lueur	20	12 X 2	0	G, V
Épée + 1	14	8	1	G, V
Épée + 2	17	8	2	G, V
Épée + 3	17	10 X 3	2	G, V
Épée d'argent	20	12	1	G, V
Épée de rubis	15	16 X 4	2	G
Massue	19	12	2	G, V
Poignard	11	4	0	G, M, V
Hache	10	4	0	G, V
Grande hache	14	8	0	G, V
Hallebarde	8	6	0	G, V
Sabre	10	6	0	G, V

SÉLECTION CINÉMA

Beaucoup de films intéressants ce mois-ci. Ne poussez pas, il y en aura pour tous ! Au programme : le dernier film de George « Mad Max » Miller PLUS une grande fresque portée à bout de bras par Jack Nicholson PLUS une super histoire de fantômes made in Hong-Kong !

LORENZO

Le retour au grand écran du metteur en scène des *Mad Max* est déjà un événement en soi. En effet, George Miller n'avait pas dirigé pour le cinéma depuis *Les Sorcières d'Eastwick* (1987). Miller a choisi de revenir avec un sujet difficile, à savoir la mise en scène d'une histoire vraie et actuelle : le calvaire d'un gamin victime de l'ALD, une maladie héréditaire incurable et mortelle découverte récemment. Les malades souffrent d'un taux anormal de graisse dans le corps, qui détruit leurs capacités motrices et intellectuelles. À terme, c'est la mort, après une longue et douloureuse dégénérescence... Contre toute attente, les parents de Lorenzo, le petit malade, découvrent un moyen d'enrayer la maladie et, peut-être, de la stopper...

Finalement, il n'est pas étonnant de voir Miller filmer une telle histoire : il était médecin avant d'être réalisateur. Ayant contacté les parents de Lorenzo, Miller a obtenu l'autorisation de mettre en scène leur combat contre la maladie. On comprend donc que ce film est aussi conçu comme une sorte de documentaire sur l'ALD, une maladie qui frappe des milliers d'enfants. Et le ciné dans tout ça ? Nous ajouterons que Miller, très inspiré, dirige Nick Nolte et Susan Sarandon dans les rôles principaux. Ça devrait suffire pour aller voir Lorenzo, un film aussi impressionnant qu'utile.
À partir du 10/03.

HOFFA

En plus de son talent formidable d'acteur (voir son interprétation du Pingouin dans le second *Batman*), Danny De Vito est également un metteur en scène pugnace et talentueux. Après avoir fait ses preuves dans la comédie (*La Guerre des Roses*), le petit Italo-Américain a dirigé une biographie de Jimmy Hoffa, le légendaire patron du syndicat des camionneurs américains. Aux USA, la mort de Hoffa suit de très près l'assassinat de JFK dans la catégorie des disparitions et des assassinats jamais élucidés de façon satisfaisante. Filmant un script de David Mamet, De Vito a décidé d'illustrer l'ascencion de Hoffa dans le syndicat, ses liens avec la Mafia, sa lutte contre Robert Kennedy, et il propose une explication de la disparition du boss des *truckers* que des dizaines d'érudits se feront une joie de contredire, « preuves » à l'appui. À défaut de jamais connaître la vérité, saluons la fougue avec laquelle De Vito brosse cette grande fresque de l'histoire américaine. Le rôle principal est confié à Jack Nicholson, monumental, hallucinant, et carrément anthologique. Un film très, très fort.
À partir du 10/03.

HISTOIRES DE FANTÔMES CHINOIS 3

Oubliez un peu les USA et le Japon, amis lecteurs, et tournez-vous vers Hong-Kong, d'où nous viennent ces histoires de fantômes. Vous vous souvenez peut-être du cri de joie poussé par *Player* à la sortie, cet été, du deuxième film de la série. Eh bien, cette suite est encore meilleure ! Et pas qu'un peu. Allez, disons carrément qu'elle est aussi jouissive que le premier film ! Moi, je vous conseille de courir illico presto au ciné pour voir ce beau film fantastique plein d'effets spéciaux déments (il y en a plus que dans dix films US !), de poésie et d'humour ! Et pas la peine d'avoir vu les autres films ! Sachez seulement que deux bonzes affrontent des dizaines de fantômes, succubes et autres engeances maléfiques devant vos yeux incrédules ! C'est beau ! Il y a des épées, des explosions et des sauts périlleux à faire rougir Chun Li en personne ! Mais ! C'est elle qui est assise devant moi ! Faites comme Chun Li : allez voir ce film !
À partir du 17/03.

FORTRESS : L'APOCALYPSE

Schwarz... euh ! non, Lambert !

L'enfer ! Christophe Lambert revient sur les écrans dans un film de SF brutal qui plaira à tous les fans de *Total Recall*. *Player* vous dit tout sur la forteresse...

La Forteresse est un cauchemar futuriste, un super camp de concentration souterrain de trente étages où la dictature qui gouverne les USA enferme les criminels. Ceux-ci sont surveillés en permanence par un système informatique qui ne leur laisse aucun moment de libre et qui dissèque leurs rêves afin de supprimer toute velléité de rébellion. Le nec plus ultra de ce cauchemar consiste en l'implantation dans l'organisme des bagnards d'un « intestinateur », appareil télécommandé conçu pour mater les contestataires en leur envoyant des décharges (mortelles si besoin est !) dans le corps... *Fortress* raconte l'arrivée d'un nouveau détenu (Christophe Lambert) au bagne. Celui-ci est arrêté au moment où il essaie de franchir la frontière en fraude avec sa femme, laquelle est enceinte de son second enfant, un crime grave dans ce monde surpeuplé. Bien évidemment, Lambert va former des projets d'évasion...

Intestinateur en action.

STUART GORDON

Je suis certain que *Fortress* vous plaira ! Tous les fans de SF/ciné moderne, tous ceux qui ont flashé sur les films de Verhoeven (*Robocop*, *Total Recall*) retrouveront dans *Fortress* le punch des films du metteur en scène hollandais. L'univers glauque et cruel du bagne est décrit avec la violence nécessaire. Le casting rassemble d'ailleurs une belle galerie de brutes comme le méchant du premier *Robocop*, plus Vernon Wells (l'Iroquois de *Mad Max 2*) et Jeffrey Combs, le réanimateur maboule du *Reanimator* de Stuart Gordon, lequel Gordon — hé, hé, hé ! — a dirigé *Fortress*. Gordon s'est taillé une chouette petite réputation de metteur en scène bien ouf avec ses films *Reanimator*, *From Beyond* (inspirés par Lovecraft), *Dolls* (fantastique) ou *Robojox* (SF). Il a frappé très fort en étant à l'origine du méga-succès *Chérie, j'ai rétréci les gosses*. Bref, il est des nôtres. Bénéficiant d'un budget coquet de quinze millions de dollars, Gordon s'en donne à cœur joie, le plus petit cent étant utilisé au max sur l'écran. Ainsi, le visuel de *Fortress* est impeccable, que ce soit les décors, les costards ou les (nombreux) effets spéciaux. Bien joué ! Lambert se tire royalement du rôle principal (qui avait été à l'origine écrit pour Schwarzy) : un vrai plaisir après le désastreux *Highlander 2* ! Nous en arrivons donc à notre conclusion : allez voir Fortress, ce film est pour vous, oui VOUS !

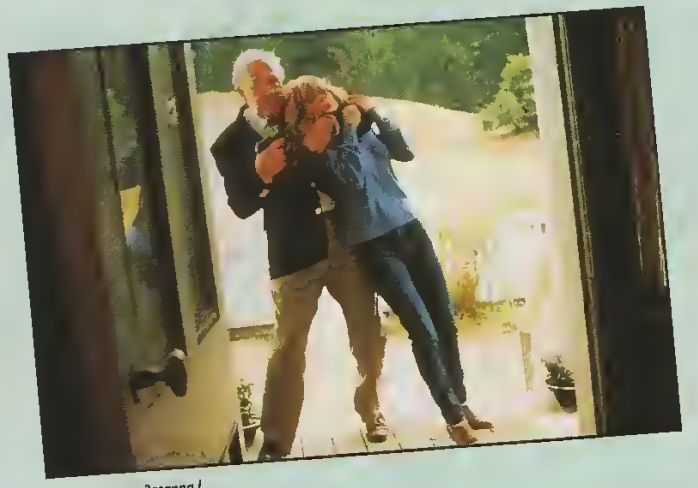
Reconnaissez-vous l'homme à droite ?

Lambert avec deux Cyborgs

LE RETOUR DE VAN DAMME

Eh ouiiiii ! À peine six mois après *Universal Soldier*, voici *Cavale sans issue*, le dernier film en date du plus grand challenger de Schwarzenegger ! On vous dit tout de suite de quoi il retourne...

Tout commence par une évasion aussi musclée que l'attaque du fourgon de *48 heures de plus*. Une dizaine de prisonniers s'égayent dans la nature. Parmi eux : un Québécois farouche (Van Damme ! Van Damme !) et peu loquace condamné pour braquage. Son partenaire flingué dans l'opération, l'ex-taulard débarque sur le terrain d'une brave et honnête fermière (Rosanna Arquette), veuve avec deux gamins. La vie paisible et triste de la jeune femme est menacée par un marchand répugnant, un vil promoteur décidé à acquérir, par tous les moyens, tous les lotissements de la région afin de la transformer en super-projet immobilier. Las ! Quelle que soit la somme qu'on lui propose, la femme ne vendra pas ! Le vautour n'a plus qu'une solution : laisser ses hommes de main convaincre la donzelle de signer la vente du foutu terrain. Heureusement, Van Damme veille au grain et l'ex-kickboxer va se transformer en défenseur de la veuve et des orphelins, quitte, bien sûr, à fracasser quelques mâchoires prognathes au passage...



Le gros menace Rosanna !

Van Damme et Rosanna Arquette.

WESTERN

On peut sans crainte affirmer que *Cavale sans issue* marque une étape dans la carrière du Belge-qui-frappe. En effet, Van Damme incarne ici un rôle nettement plus « classique » que ceux qu'il avait l'habitude de jouer. À preuve, le rythme assez lent (mais pas ennuyeux du tout !) du film. Sans mentir, ce *Nowhere to run* rappelle énormément un bon paquet de westerns de l'âge d'or dans lesquels des justiciers nobles et généreux — mais poursuivis par le sort — s'érigeaient en défenseurs des nombreuses victimes du Far West. Dans cette optique, on remarquera la scène de poursuite où Van Damme est le gibier d'un détachement de police équipé de chevaux. Côté technique, rien à redire. Le film a été dirigé par Robert Harmon (il a signé *Hitcher*, un thriller très particulier hanté par Rutger Hauer), qui a effectué un travail aussi efficace que discret. Bravo pour la sobriété de la mise en scène ! Van Damme est excellent et sa prestation augure de bonnes et belles choses pour le futur. Les fans de Van Damme seront peut-être surpris au premier abord, mais tout le monde sera finalement très content du film, et plus spécialement les gamins, puisque le personnage de Van Damme se lie d'amitié avec un kid. On peut donc attendre tranquillement *Hard Target*, le prochain Van Damme que tout le monde (nous aussi !) prévoit comme particulièrement bestial, puisqu'il sera mis en scène par un prodige du cinéma d'action : le Chinois John Woo.
À partir du 7/4.

CINÉ PRONTO

Prochaines sorties cool et tout ça : le 7/4, Forever Young, *avec Mel Gibson ; le 21/4,* Toys *de Barry Levinson avec Robin Williams ; le 16/6,* Super Mario, le film *; mi-juin,* Evil Dead 3 *(grosse déception) ; 21/7,* Tortues Ninja 3 *; juillet,* Cliffhanger, *le nouveau Stallone ; octobre,* The Last Action Hero, *le nouveau Schwarzy ! Yeah !*

L'ACTUALITÉ DE LA BD !

Travailler à *Player* signifie devenir fou, frappé, gaga au bout d'une semaine. Quelle difficile tâche que de sélectionner les bonnes et belles sorties récentes parmi les milliers de nouveautés BD ! Lisez donc ces pages, fruits d'un travail herculéen et objectif...

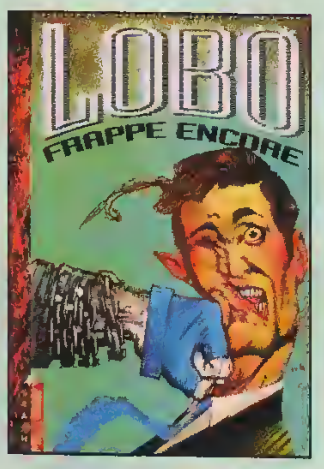
MANGA

Notre manga du mois s'appelle *Shadow Skill* et c'est un jeune dessinateur du nom de Megumu Okada qui l'a fait ! C'est particulièrement agréable à regarder, très vigoureux et fort joli à feuilleter. Sinon, je n'y comprends absolument rien puisque je n'entrave queud' au jap ! Tout ce que je peux écrire, c'est que l'énorme bande des fans de mangas, japanimation,

etc. sera ravie de cette grande épopée et que c'est disponible (sur place ou par corresp) chez l'importateur Tonkam, homme sage et avisé.

LOBO

Moi, j'ai un faible pour Lobo. Ce mastodonte primitif a voué toute son existence à la destruction, au meurtre et à la casse, tout ça dans une ambiance humoristique de



fort bon aloi. Ce dernier spécimen de la race des Czarniens (il a exterminé ses autres congénères) en est à son troisième album dans notre beau et innocent pays. Il serait franchement odieux que l'ensemble des lecteurs de *Player* ne se procure pas dare-dare cet album, qui est un témoignage vibrant de ce que peuvent donner les comics américains revus et corrigés par une bande d'Anglais dopés au speed metal et au hardcore. Sachez, ô émouvants ignares, que les razzias de Lobo (en l'occurrence, ici même, ses réincarnations) ont été illustrées par Simon Bisley, un véritable titan de la casse dessinée. Une sorte de super Metallica version bédé ! Ah ! Le dernier chapitre de cette ode est illustré par un Français, Alamy, qui fournit ici la preuve que, nous aussi, nous pouvons avoir des dessinateurs capables de rivaliser avec les Anglo-Saxons sur leur propre terrain.
(Éd. Comics USA/Glénat)

TEDDY BEAR

Le quatrième album de la collection *Poison* est digne de ses prédécesseurs : violence futuriste, graphismes outranciers, filiation évidente avec les comics modernes et les grands films de SF récents, *Blade Runner* en tête. Cet album a été écrit et dessiné par Gess, un jeune homme prêt à tout pour vous halluciner les rétines. Pour ce faire, il n'y va pas de main morte. Et il a diantrement raison ! Vous êtes fatigué par vos heures de lutte avec Dhalsim ? Vous faites une crise d'épilepsie ? Jugulez vos pulsions, contrôlez votre taux d'adrénaline, grâce à *Teddy Bear* ! *Teddy Bear* : la bédé moderne chez vous, maintenant !
(Éd. Zenda/Glénat)

CAPTAIN MARVEL

Ou plus exactement *La Mort de Captain Marvel*, ou — encore plus précis — la réédition de cette mort. Oublions la mort du supermec de Krypton et revenons sur ce classique des comics Marvel qui en firent leur premier *graphic novel* (littéralement « roman graphique », l'équivalent US de nos

albums). Écrit et dessiné par Jim Starlin, cet album est essentiel à tous les amateurs de superhéros et, plus généralement, de space operas. Croyez-moi : les aventures de Marvel signées par Starlin comptent parmi les meilleures histoires jamais publiées dans les pages du magazine *Strange*. C'était il y a bien longtemps, et pourtant, ça reste toujours aussi beau ! Ne ratez donc pas l'épilogue (uniquement disponible en album) de cette belle saga ! Je compte vraiment sur vous...
(Éd. Semic)

SODA

Classique mais néanmoins très bien, ce quatrième album du flic de Manhattan travesti en pasteur (il n'ose pas avouer à sa maman son vrai job !) mérite l'attention des amateurs de bédés simples, bien faites et haletantes. Pas obligatoire mais, très chouette. Tout public et conseillé !
(Éd. Dupuis)

ÉDITH : LA TOTALE !

Bravo au jury du dernier festival de la BD d'Angoulême qui a récompensé la dessinatrice Édith pour son album *Jack*, un bouquin d'enfer absolument indispensable dans toutes les bibliothèques !

Les habitués de *Pláyer* se rappellent peut-être du concert de louanges poussées dans notre journal à la sortie de *Jack*, le second tome des aventures de Basil et Victoria, les petits héros d'Édith. Le choix du jury d'Angoulême, qui sacre *Jack* « meilleur album français de l'année », ne peut donc que nous réjouir. Ce n'est que justice, puisque ce bouquin allie un scénario infernal (signé Yann) aux dessins étonnants d'Édith. Espérons que ce prix permettra à Édith de récolter l'audience énorme qu'elle mérite.

INTERVIEW

En exclu, un entretien avec miss Édith, « live from Angoulême », réalisé quelques heures avant la remise des prix.

Player — Alors, qu'est-ce que ça fait d'être sélectionnée pour l'Alph-Art (prix) du meilleur album ?

Édith — Ça m'a fait super plaisir d'être nominée. Ça amène plein de trucs au niveau de la profession. Sinon, que j'ai le prix ou pas, je ferai quand même une grosse fête avec mes potes. Le plus important, c'est donc d'avoir été nominée !

Est-ce que vous avez commencé le troisième album ?

Oui ! Je sais en gros, car Yann ne me livre le scénario que petit à petit, que Basil et Victoria vont à Zanzibar. Sinon, je ne sais ni ce qu'ils vont y faire, ni comment ils y vont !

Est-ce qu'il y aura des changements dans l'ambiance par rapport aux deux albums précédents ?

J'imagine qu'il y aura du nouveau, parce que Yann ne va pas se répéter. Mais, ça reste les mêmes personnages et le même esprit...

Et où en est le projet de dessin animé avec Ellipse (le studio où ont été fabriqués les DA Tintin récents) ?

Eh bien, ce n'est plus un projet puisque c'est en cours de fabrication actuellement (*voir page de droite !*). J'ai fait un boulot préparatoire afin que les mecs qui bossent dessus ne se tapent pas toute la doc... En fait, ce n'est pas une adaptation des albums, cela y est apparenté, mais ce n'est pas une adaptation, heureusement.

Heureusement ?

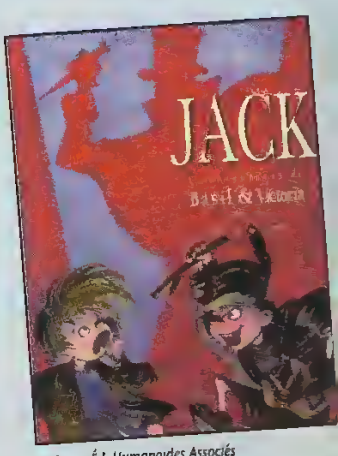
Je ne développerai pas, mais je ne pense pas que l'on puisse être vraiment satisfait d'une adaptation rigide d'un album de BD. Dans mon cas, avec mon graphisme (*très particulier !*), je ne crois pas qu'il soit possible de le respecter dans le cadre d'un DA pour la télé. C'est possible dans le cadre d'un long-métrage, mais pas dans les conditions des productions télé... Tout le monde était d'accord avec ça ! Donc, ça a été entrepris avant tout comme un projet de création. Les scénarios sont originaux, il y a de nouveaux personnages créés par une nana du studio qui a utilisé les albums et mes dessins préparatoires comme références. (*Elle insiste sur ce mot.*) Tout se passe dans une super ambiance et je crois qu'on n'a jamais vu de DA télé de cette qualité-là. Je suis ravie !

Que penses-tu des jeux vidéo ?

Je n'y connais rien ! Comme j'ai des gamins, je sais qu'un jour ils me casseront les bonbons pour en avoir ! Je me demande seulement jusqu'où ça peut aller car les gamins qui jouent y consacrent énormément de temps. Sinon, je comprends que c'est prenant mais je m'interroge sur la façon dont les enfants vont gérer leur temps avec des jeux.

Un mot pour nos lecteurs ?

J'ai envie de leur dire que je ne connais pas les jeux vidéo, que ça a l'air super mais que certaines BD et certains bouquins sont aussi éclatants. Les uns ne remplacent, ni n'empêchent les autres. Donc, tant qu'à être curieux... *Lisez les albums d'Édith !*



Jack aux Éd. Humanoïdes Associés

DE LA BÉDÉ AU DA !

Player a rencontré Arthur Qwak, le réalisateur d'_Orson & Olivia_, le DA inspiré par les albums d'Édith. En exclusivité pour _Player One_ !

C'est aux studios Ellipse que *Player* a été découvrir O & O, qui est d'ores et déjà l'un des DA les plus attendus des mois à venir... Le nom de Qwak sera familier aux fans de BD. *Le Soleil des loups*, c'était lui et le scénariste Gonnort...

ENTRETIEN

Nous sommes dans les studios. Partout autour de nous, des dessins, des storyboards. Spectacle excitant !

Player — Alors, à quand la diffusion ?

Arthur Qwak — Ce sera en septembre sur Canal et en 1994 sur TF1.

D'où vient l'idée du DA ?

J'ai rencontré Édith au studio Asylum où travaillaient Riff Reb's, Cromwell, Kisler, Gonnort, Ruffner... C'était il y a une dizaine d'années. J'ai ensuite accompagné Riff et Édith à Bruxelles, où on a fondé le studio Exilum. À la fin de notre séjour, nous avons fait une expo où Philippe Grimond du studio Ellipse a craqué sur les dessins d'Édith. J'avais déjà travaillé avec lui sur les storyboards et les layouts (décors) d'*Asté-rix chez les Bretons* et sur les storyboards du *Coup du menhir*. L'idée du DA est née cette soirée-là. C'était fin 1990. J'ai été chargé de la réalisation. (...) Il y a un bon nombre de trucs utilisés par Édith, comme tous ces traits à la craie, qui sont impossibles à restituer dans une série. Dans un long-métrage oui, sinon, ça demande trop d'organisation. Philippe a alors choisi de faire une interprétation plutôt qu'une adaptation.

Comment passe-t-on de la BD au DA ?

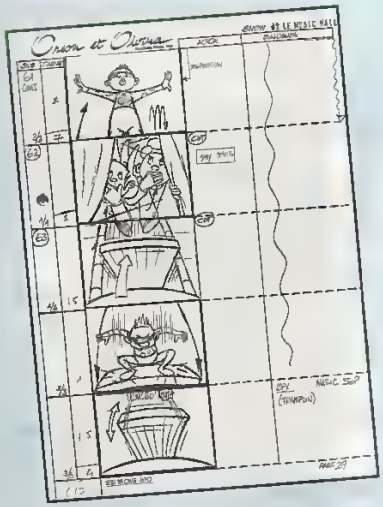
C'est effectivement très différent. Toutes mes connaissances en BD m'ont servi dans la préparation car j'ai fait énormément de dessins : personnages, ambiances, etc. J'ai travaillé avec Édith, bien sûr, et avec les gens du studio. J'avais une petite expérience du DA grâce aux *Astérix* et, avec à ces bases, j'ai emmagasiné et j'ai progressé rapidement.

Comment ça se passe, côté fabrication ?

Yann a écrit quelques synopsis. Édith a beaucoup participé à la préparation. L'écriture, les storyboards, le design, les layouts et les dessins clés de l'animation sont faits ici, et tout part ensuite en Corée pour l'exécution de la mise en couleur et du tournage. L'ensemble nous revient ensuite. La postproduction, le montage, les bruitages sont quant à eux réalisés ici.

Pour donner une idée du soin apporté à la série, notons qu'Ellipse demande à ses partenaires coréens de recommencer environ un plan sur sept ! En quoi consiste ton rôle ?

En premier lieu, il y a le développement : rechercher les personnages, les couleurs, travailler le script... Ensuite, je dois conserver une vision d'ensemble, savoir tout ce qui se passe à tous les stades et superviser l'ensemble. Effectuer les choix nécessaires sur chaque séquence. Faire en sorte que

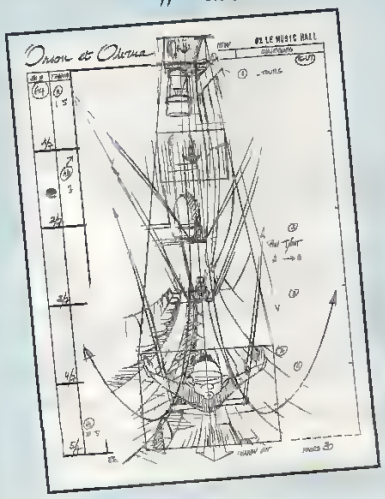


tout le monde ait la même lecture du storyboard. Puis, après que l'animation a été exécutée, on discute le montage, les bruitages, etc.

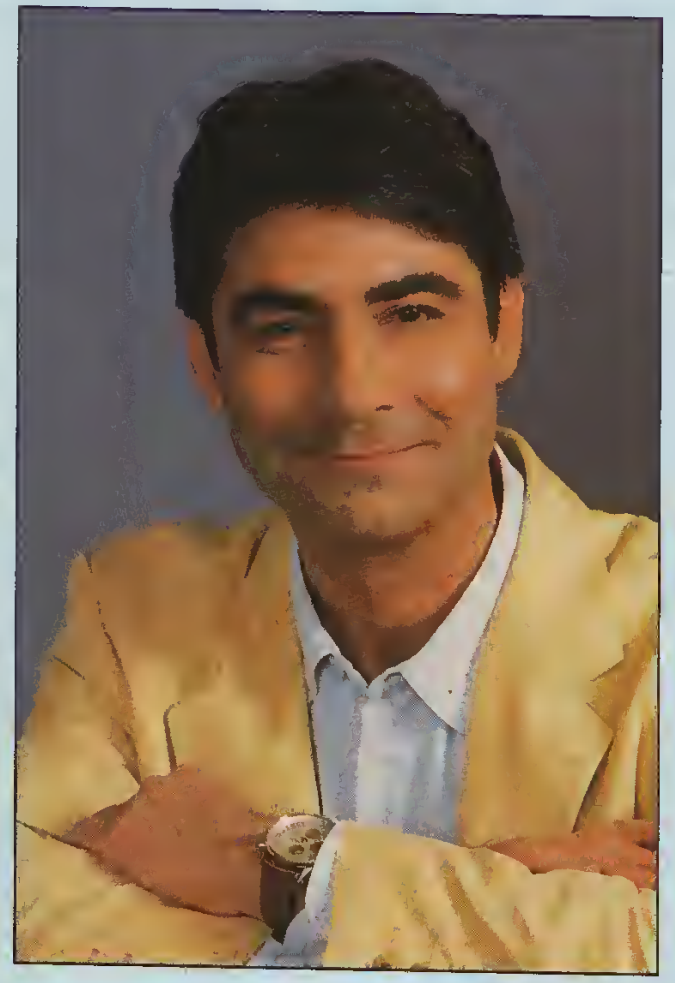
Quelle est ton opinion sur les jeux vidéo ?

Je trouve ça rigolo. J'aime bien y jouer de temps en temps au bistrot ! Je fais quand même attention car, à l'époque d'Asylum, on passait beaucoup de temps devant les flippers et on ne dessinait pas ! Mais il paraît que c'est bon pour les oreilles ! C'est ce que m'a dit un pharmacien... Le bruit, avec les ping ! et les tchoc ! sont bons pour l'ouïe !

Nous descendons au montage pour voir un épisode. C'est très, très prometteur... Vivement la diffusion !



DREVET, LE TÉLÉVISATEUR



Maintenant, vous savez ! Oui, *Player* participera à partir du 17 mars à « Télévisator 2 », une nouvelle émission de France 2 où l'on parlera de jeux et des autres bonnes et belles choses que nous aimons tous. À cette occasion, *Player* vous présente le producteur de cette émission : Patrice Drevet.

Player — Qui est Patrice Drevet ?

Patrice Drevet — Alors, Patrice Drevet est un journaliste de télévision qui a commencé comme assistant en portant des sandwichs dans une équipe en 1965. Je suis devenu monteur en 1970, puis je suis passé journaliste en 1971. J'ai fait pas mal de reportages pour le service culture de la Une, avec la chance inouïe de rencontrer les plus grandes stars, car, comme c'était pour le journal de 20 h, je fréquentais David Bowie, Bob Marley, Paul McCartney, etc. Puis, en 1984, j'ai eu la chance qu'on me laisse présenter un journal quotidien pour les ados, le « Mini-journal », qui a donné pendant trois ans de l'information au quotidien : une information légèrement différente, avec un peu plus de recul sur les dossiers plutôt sérieux...

On traitait toute l'actualité comme les autres journaux télévisés et ça a fort bien marché puisqu'il y a eu un Sept d'or à la clé. Ensuite, je suis passé sur FR3, en 1988, après avoir quitté TF1 grâce ou à cause (dans le fond, je ne me pose pas vraiment la question) de la privatisation.

Sur FR3, j'ai fait « Drevet vend la mèche » qui a duré deux ans. Je suis toujours journaliste de télévision puisque j'ai une rubrique sur l'emploi, les jeunes et l'orientation le mardi matin sur France 2. Depuis le 1er janvier dernier, je suis chargé de travailler auprès de Mireille Chalvon, la directrice d'unités de programmes jeunesse de France 2/France 3. Je suis conseiller et c'est à ce titre — c'est là où nos chemins se croisent — que l'on va mettre à l'antenne « Télévisator 2 », une émission qui s'inspire de l'univers des jeux vidéo, dans laquelle il y aura des DA, des jeux, des magazines sur la musique, le cinéma, la BD, et des tests et astu-ces... Tout ce qu'on trouve dans *Player One* et dont les journalistes assureront probablement les parties magazines de « Télévisator 2 », que présentera mon fils, Cyril (alias Crevette !).

Est-ce que tu joues ?

Oui. Je joue sur Game Boy. J'adore Tetris. J'aime bien le Golf, Chessmaster et le Tennis. Je joue aussi sur Super NES avec un jeu de golf qui n'est pas encore arrivé en France. Et d'ailleurs je ne sais même pas comment il a atterri chez moi ! (*Rires.*) J'aime bien aussi Mario, classique, hein ? Et en plus, comme j'ai un petit Mac portable, je joue avec un jeu de F1, avec Flight Simulator 2 — j'adore les simulations — et Prince of Persia (mais un peu moins, car ce n'est pas trop ma *cup of tea*).

En ce moment, quelles sont les émissions de télé que tu aimes ?

J'ai été très agréablement surpris par ce que fait Nagui dans « Taratata ». Quel plaisir d'avoir des orchestres qui jouent en live à la télé ! C'est autre chose ! Ça ne s'explique pas, ça ! Il y a une tessiture de son qui est complètement différente... La mise en page est superbe... Sinon, j'aime bien « Frou-frou », l'émission avec Christine Bravo. Je trouve ça génial, ça me fait rigoler ! En plus, ça permet après, quand tu vas faire les courses — j'aime bien faire les courses ! — de choisir la bonne lessive ! (*Rires.*) J'aime bien évidemment « Les guignols de l'info » sur Canal Plus. J'aime beaucoup d'émissions. J'aime les films. La télévision permet de revoir *Les Damnés*, *Coup de torchon*...

Comme je suis un peu tombé dans la marmite de l'info tout petit, je regarde les journaux télévisés... Quels seront les DA de « Télévisator 2 » ? *Princesse Zelda*, qui est inédit donc jamais vu à la télévision, *Beetlejuice* et les *Tiny Toons*.

TELEVISATOR 2 : tous les mercredis de 9 h 20 à 10 h 50 sur France 2.

DERNIÈRE MINUTE

J'arrive déjà à la fin de la rubrique ! Hell ! Vite, vite, voici les dernières nouvelles !

AAAAAH !

Côté BD, une nouveauté essentielle : le troisième tome des *Aventures de Karen Springwell*, *Les Joueurs de ConvoiTM*, que viennent de publier ces sacrés Humanoïdes Associés ! Écrite par Smolderen et illustrée par Ganckler, cette série de science-fiction me paraît être indispensable ! Oui ! Il s'agit en effet d'une série à la limite de la prophétie, dans laquelle la Terre du XXIe siècle est entièrement connectée à un jeu virtuel global, le *ConvoiTM*. Ça, c'est de la vraie et de la grande SF ! Nous sommes en train de vivre une véritable révolution, celle des images virtuelles, qui vont bouleverser complètement notre mode de vie ! Nous n'en sommes qu'aux balbutiements et nous avons la chance d'en suivre l'évolution. Il serait donc idiot de manquer la première BD à extrapoler sur ce phénomène. Ce serait d'autant plus injustifié que lesdits bouquins bénéficient de dessins à la hauteur ! Aaaah, c'est BON !

La dernière aventure traduite en France du X-Man aux griffes se déroule dans le Yukon, au fin fond du Grand Nord canadien. Là, le superbéros le plus bestial de tous les temps croise le chemin d'une race oubliée, celle des Neuris, qui s'est scindée en deux clans. L'un aspire à la perfection, et l'autre est avide de sang humain. Possédé par ces derniers, Serval/ Wolverine se déchaîne, la bave aux lèvres... Réalisé par A. Davis et P. Neary, deux Anglais talentueux. (Éd. Semic)

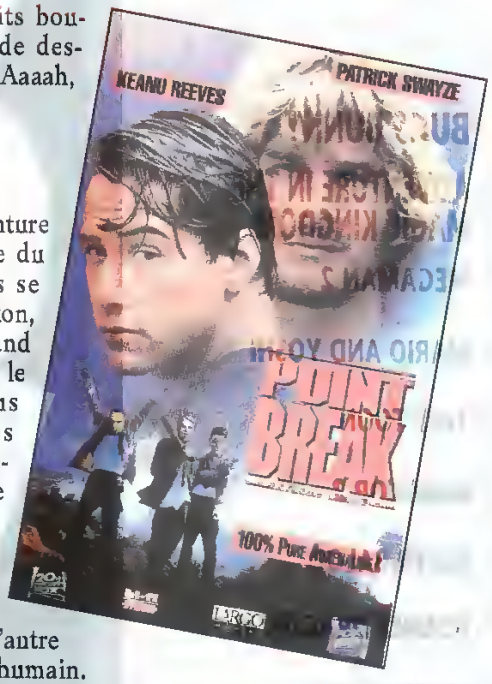
POINT BREAK

Sortie à la vente de la vidéo K7 du thriller de Kathryn Bigelow (*Aux frontières de l'aube*) qui se déroule dans le milieu des surfers. Mise en scène en acier, casting impeccable (Keanu Reeves et Patrick Swayze — Fox video).

TORTUES NINJA

Je termine dans l'allégresse car le troisième film dédié aux Tortues est excellent. C'est sans aucun doute le meilleur de la série et je suis certain qu'il plaira à tous ceux qui n'avaient pas trop (ou pas du tout) aimé les autres. Les tortues sont expédiées dans le Japon du début du XXIe siècle et affrontent les hommes du seigneur du coin. À leur place, quatre samouraïs d'élite débarquent à New York. Certaines scènes sont très belles et... Mais j'allais trop en dire ! Bon, comme ça sort le 21 juillet, nous aurons le temps d'en parler en long et en large d'ici là ! Un peu de patience, kids... Salut, travaillez bien et AQUEUTCHAO !

Inoshiro-oh-oh-oh !



TOP 10

NES

Le Top 10 NES est établi an fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BUGS BUNNY
3. ADVENTURE IN THE MAGIC KINGDOM
4. MEGAMAN 2
5. MARIO AND YOSHI
6. TINY TOON
7. ROBOCOP 2
8. SUPER BALOO
9. DOUBLE DRAGON III
10. TERMINATOR

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System ast établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC 2
2. TOM ET JERRY
3. WORLD SOCCER
4. TAZMANIA
5. FINAL BUBBLE BOBBLE
6. SUPER TENNIS
7. ASTÉRIX
8. TENNIS ACE
9. PAPERBOY
10. TERMINATOR

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC 2
2. STREETS OF RAGE
3. MICKEY AND DONALD
4. ROAD RASH II
5. GRAND SLAM TENNIS
6. ARIEL, THE LITTLE MERMAID
7. ECCO THE DOLPHIN
8. TALESPIN
9. THUNDER FORCE IV
10. POWERMONGER

GAME BOY

Le Top 10 Gama Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIO LAND
2. NINJA TURTLES
3. BATMAN
4. GARGOYLE'S QUEST
5. DUCK TALES
6. MICKEY MOUSE
7. MEGAMAN WORLD
8. MARIO AND YOSHI
9. F1 RACE
10. HUNT FOR RED OCTOBER

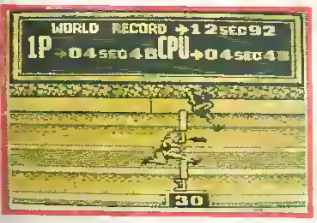
SUPER NINTENDO

Le Top 10 Super Nintendo est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. SUPER MARIO KAR
2. ZELDA III
3. SUPER MARIO 4
4. STREET FIGHTER II
5. F-ZERO
6. SUPER SOCCER
7. SUPER TENNIS
8. SUPER GHOULS'N GHOSTS
9. SUPER PROBOTECTOR
10. PILOTWINGS

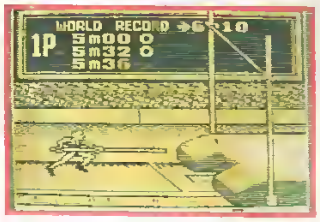
TRACK & FIELD, LE PARTENAIRE SPORTIF OFFICIEL DE VOTRE GAMEBOY !

Un 100m pour se chauffer.

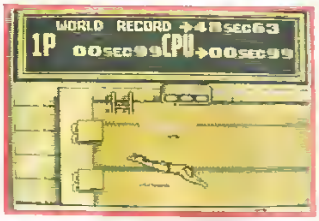


En piste pour les haies.

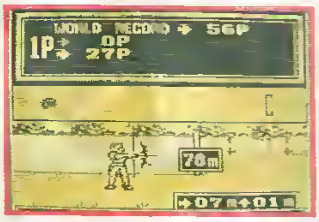
Et... un petit saut pour la route...



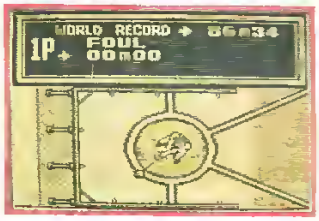
Une perche ? Ben oui, c'est haut !



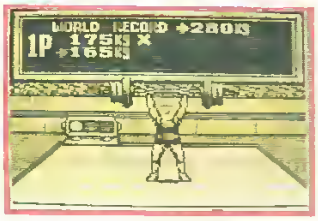
Allez, "à la douche".



Et hop, tout frais pour le tir.



Ouh là... ça tooOuuurrne !



...Chatouilleux sous les bras ?...

" Combien ? Onze ! Je rêve ! Onze épreuves, mais c'est énorme."
" Allons, soyez courageux. Une "bête de course" comme vous ne se laisse pas effrayer par onze records du monde d'athlétisme !"

PROGRAMMATION : KONAMI.
SELECTION : LUDI GAMES. ACTION : GARANTIE !

LA PASSION DES JEUX

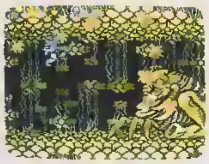
Nouveau sur SUPER NINTENDO Nouveau sur SUPER NINTENDO Nouveau

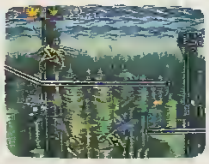
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger férocement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leurs intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?





KONAMI®

Distribué par BANDAI
Pour tout complément d'informations appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55

Original Nintendo Seal of Quality